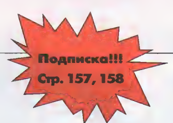

№ 9 (40)'2000
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
TM
EverQuest
С чем изменяют Ультиме
F.A.K.K.2
Новое слово на старую букву
AoE2: Conquerors
Золотой теленок Microsoft
Дьявольские Земли
Золотой гоблин "1С"
Морские Титаны
Starcraft утонул!
4 605238 000240



Доброе время суток!

А ничего обложка получилась, правда? Вы не из-за нее журнал купили-то? Надеюсь, что вы сознательно ответите, что нет, хотя на подсознательном уровне можете себе признаться, что определенное влияние на ваш выбор "упаковка" оказала. К моему сожалению, начинка EverQuest'a оказалась куда скромнее, чем вызываемые игровым боксом ассоциации. Предвижу небольшой камнепад в свой огород, морально уже созрел для переделки последнего в сад камней. Кстати, любопытно наблюдать обоюдные заимствования EQ и UO. К следующему номеру обязуюсь выдать превьюшечный материал по Ultima Online 2.

Почти полное отсутствие обзоров хитовых релизов вполне объяснимо недостатком достойных новинок. Издатели все еще продолжают считать, что мозги геймеров сезонно заплывают не то жиром, не то за буйки, а купюры в кошельках слипаются и не поддаются вытаскиваю потными пальцами. На таком безрыбье мы решили отметить Серебряным КомпАсами локализационное детище Snowball - Морские титаны: Зов Глубин и F.A.K.K.2, пока еще Букой не локализованную. А вот для разного рода Add-on'ов летние месяцы настолько же хороши, как и зимние - подоспели вполне достойные Cleopatra: Pharaoh Expansion Pack и Age of Empires 2: Conquerors.

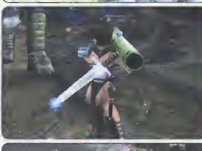
Обязательно обратите внимание на материал "Вам и не снилось". Если все будет так, как грозится сделать компания НТВ-Интернет, то достаточно массовому юзеру станет доступным высокоскоростной (365 КБит/с) спутниковый Интернет.

В Z-Zone вы обнаружите начало многосерийного рассказа Леонтия Тютелева о приключениях его любимой техасской семьи Джонсонов. Отдельное спасибо за горение на работе хочу высказать г-ну Дж. О. Бондеру, который подготовил для этого выпуска кучу интервью (в том числе с самим г-ном В. Блашковицем). Везет же некоторым с соседями!

Искренне Ваш,

Игорь Бойко













ACTION/ARCADE

Q-ZONE

STRATEGY

SIMULATION/SPORT

RPG/ADVENTURE

[illegible]

HARDWARE

CHEATS'n'HINTS

INTERNET

Z-ZONE

Список игр в номере:


ACTION • ARCADE

Баста, карапузики!

Дела идут, контора пишет,
кассирша деньги выдает...



Контора, что характерно, действительно пишет. Но невесты куда-то попрятались, и вообще все плохо. В прошлый номер из тринадцати готовых экшен-статей вошло только пять! Это если считать статьей вводное слово, которое из-за многочисленных ссылок в пустоту выглядит просто жалко. Горе мне, душегубцу! Зачем я над дьяволом (вторым) насмехался, зачем старикашку Конрада Карловича обижал?! Ух, как я теперь зол! Все, баста, карапузики, кончилися скаzzzки! Джобсу придется заняться вами всерьез. По крайней мере, попытаться, в связи с чем он (то есть я) должен испросить совета. Люди, читатели! Пишите письма, предлагайте, что надо с разделом сотворить. Не исключено, что именно ваша идея станет украшением журнала.

О тех задумках, что у нас уже есть, я до поры до времени рассказывать не буду. Это секретное оружие. Сейчас же хочу задать очень неоднозначный вопрос — стоит ли Навигатору организовать еще одно большое обсуждение на тему «жестокость в компьютерных играх»? Нам одинаково претят и настойчивые ханжеские выкрики «НИЗЯ!» («Запретить!», «Заклеймить!», «Вот от этих, в фетровых шляпах, все наши беды!» и т.д.), и ответное «Не учите нас жить! Лучше помогите материально». И то, и другое — полная ахинея. А что тогда не ахинея? Подумаем над этим вместе?

Только не спешите с ответом. Тут все очень сложно и запутанно. С одной стороны — тема замусолена просто до неприличия, с другой — она по-прежнему вдохновляет людей на жаркие споры и даже на написание интереснейших статей. Так выйдет ли толк еще из одного обсуждения?

Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru



Дж. О. Бондер

Лекции для настоящих геймеров (лекция №1) "История древнего Action-мира"

Некоторые люди думают, что Джобс не разбирается в компьютерных играх. Это очень огорчает Джобса — того, кто компьютерные игры изобрел.
Дж. О. Бондер

22 июля 2000 г.
В помещении клуба "Фрагобоец"
Состоится лекция на тему:
"История древнего Action-мира"
И сеанс одновременной игры
в **Carmageddon**
со 160-ю участниками
Засл. гейм-мастера
Дж. О. Бондера (Джобса).
Плата за игру — $3 . Плата за вход — $2.
Начало ровно в 6 час. вечера.
Администрация – П. Шумилов

Итак, товарищи геймеры, начнем наше (точнее, ваше) знакомство с миром компьютерных игр жанра Action, с его генезисом, историей и философией! Кому, как не мне, эксклюзивному другу практически всех геймоделов и геймодавов (сиречь журналистов) по обе стороны Атлантики, рассказывать об этом. Помню, сидим мы с Кармаком за чашечкой коньяку "Арагви" на берегу Гудзона (мутная, кстати, речушка, не чета нашей Яузе), и я ему так запросто, прям как вам сейчас: "А что, брат Кармак? Не сбацать ли нам что-нибудь эдакое, заковыристое?" А он мне: "Хорошая идея, брат Джобс! Созывай людей, обмозгуем!" Так, глядишь, через пару месяцев какой-нибудь DOOM и получается (то первый, то второй). А Джобс скромно остается в тени... Ну да моя скромность уже стала притчей во языцех, так что не будем отклоняться от темы доклада и начнем с истоков.

Как известно любому образованному человеку, читавшему мои труды, первые компьютеры появились в Древней Греции, и назывались они "абаки". Рабство в Греции процветало, места хватало, поэтому у богатых землевладельцев были огромные абаки, площадью равнявшиеся современному Люксембургу, а то и Лихтенштейну. Основной движущей силой служили рабы, игравшие роль электронов (тогда еще Демокрит не создал по моему совету трактат "О природе вещей", поэтому греки о строении вещества ничего не знали). Рабами управляли с помощью специально натасканных собак, то и дело прерывавших чью-либо попытку побега, за что их и стали называть "прерываниями". Ну а появление первых компьютеров, что вполне логично, привело к появлению первых игр. Вы успеваете конспектировать? Началось все, как обычно, с "Тетриса", затем последовали более сложные игры, и конечно же, начал развиваться жанр Action. Ведь игра — это всегда отражение жизни (кстати, запомните эти простые, но в чем-то гениальные слова), а жизнь тогда была сложная – не успеешь нос почесать, а твою голову уже на алтарь какому-нибудь Зевсу-Thunderbolt'у тащат. Постоянные войны: то Трою надо захватывать (при помощи специально написанных мной для этой цели "троянских коней", ломающих системы защиты), то от персов обороняться. Именно греки, кстати, изобрели дефматч, и многолетним чемпионом у них был знаменитый клан Sparta]JOB[(что переводится — "Спартанцы всегда побеждают, если Джобс с ними").

Древний Рим поддержал традиции предков. С этим периодом я знаком очень подробно, ибо как раз в то время редактировал журнал "Навигатор игрового Рима". Бумаги не хватало, тиражи получались небольшие, но зато какие были игры! В разделе Action работал у меня как раз один паренек талантливый — Маркусом его звали. И прозвище смешное — Твен. Так вот, он обзоры писал — закачаешься. "Исполнение всеобщей резни отличалось большой верностью

деталей, что служит доказательством высокого мастерства ее покойных участников" — это он про тогдашний хит Gladiators. Помимо непревзойденного геймплея, Gladiators отличались большим выбором режимов — была и дуэль, и тимплей, и очень необычный lion-режим. Что и говорить, это был золотой век Action! А прошедшие жесткую школу вымуштрованные римские легионеры долгое время были непобедимы в тимплей-режиме, их бронированные легионы просто не замечали жалкого сопротивления талантливых, но неорганизованных европейских кланов.

Потом мне пришлось наблюдать весьма прискорбные процессы. В погоне за прибылью производители забыли о нуждах простого геймера. Игры средневековой эпохи имели неимоверно завышенные системные требования. Для самой простенькой аркады "В гостях у сарацинов" требовался дорогущий набор железа и, самое главное, аппаратный ускоритель horse-типа. Жанр Action стал уделом немногих избранных геймеров, в просторечии именуемых рыцарями. Те же, кто победнее, могли позволить себе только логические игры типа "Найди ведьму" или квесты ("Тристан и Изольда спасают галактику", "Бременские музыканты спасаются от Буки" и проч.). Вскоре развитие компьютеров и сопутствующих им игр вовсе было приостановлено святой инквизицией. Она вполне заслуженно сочла только что созданный Quake 0.1 сатанинской игрушкой и кознями дьявола, сожгла создателей и уничтожила исходники низкоуровневым форматированием и святой водой. В Европе стонущие под игом мракобесов игроделы могли создавать лишь симуляторы марлезонского балета (для всех 38 фигур), но пошатнувшееся знамя



Action приняли крепкие мозолистые руки простых русских кузнецов и плотников. Да-да, именно Россия спасла жанр, не дав ему загнуться. На изготовленных без единого гвоздя из цельных кусков карельской березы "Тритиумах" наши умельцы запрограммировали для Ивана Грозного супер-экшен "Подземелья Кремля", и царь в минуты плохого настроения гонял по локальной сети бояр. Иван и его сын Алексей были сильнейшими игроками того времени и постоянно сходились в финалах чемпионатов, но отец оставался "отцом" и всегда побеждал, что и стало поводом для появления известной картины (которая, как вы понимаете, представляет собой банальный скриншот).

Но в XX веке народу русскому стало не до игр — проблема выживания затмевала собой сюжет любого экшена. В связи с этим центр игроделания вновь переместился на запад, да так сильно, что перелетел через океан и теперь располагается в Америке (Северной... а может, Серверной, надо уточнить у Билла). Индейский менталитет и тяга к охоте наложилась на завезенные из Европы арифмометры и программистов, в итоге жанр Action совершил громадный скачок, эволюционировав от банального "пройди по коридору и убей всех подряд" до Великого Симулятора Охоты На ОЛЕНЕЙ! Вот она, сияющая нестерпимым блеском вершина, на которую невозможно смотреть без восхищения и содрогания, вот он, магистральный путь эволюции, на котором паровоз Action сходит с накатанных рельс и отправляется собирать цветочки на лужайке... Тщетны потуги современных Квейко- и Анрылоделов. Хоть и хорошие они ребята, но куда им супротив оленей? Не так давно Джон, плача у меня на плече, объяснял на ломаном русском: "Ты пойми; Джобс, сколько я денег в эту "Дайкатану" вбухал, это ж можно было десяток симуляторов охоты соорудить, сейчас бы в баксах купался, а не стрелял на пяток литров 95-го для своей "Феррари", будь она неладна..."



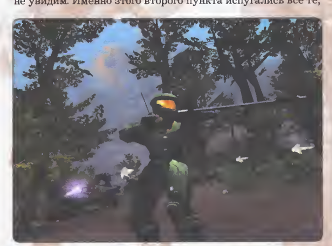
Вот такая грустная складывается картина, уважаемые геймеры. Может быть, именно России суждено снова стать спасительницей жанра? Поживем — увидим, у меня как раз родилась концепция игры Deer Hunter Killer — симулятора охоты на охотников. Следите за рекламой и публикациями в прессе. На этом прощаюсь, и вот вам домашнее задание — пройти второй Quake на Nightmare. Успехов. Всем записать демки, на следующем занятии проверю. И не вздумайте читерствовать, старину Джобса не проведешь!

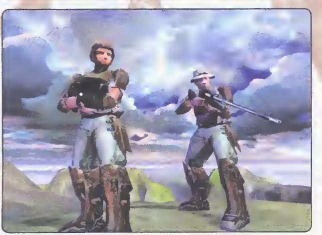
Новости

Ведущий рубрики — Pyros
При информационной поддержке
Daily Telefrag (www.dtf.ru)

Большой ребенок нашел новую игрушку

Девятнадцатого июня произошло событие, всколыхнувшее игровую общественность и создавшее почву для массы слухов и предположений относительно того, как будет развиваться дальше действие в длящейся уже много лет "холодной войне" персональных компьютеров и консолей: корпорация **Microsoft** приобрела компанию **Bungie Software.** Попробую прояснить ситуацию. Все вы, конечно же, слышали о зародившемся в секретных лабораториях Microsoft проекте приставки нового поколения – X-Box. Разработчики игр в свое время молниеносно отреагировали на новость о ней, вознося дифирамбы этой коробочке с кнопками и ставя во главу угла не столько производительность детища Microsoft, сколько его относительную (по сравнению с PC) неподверженность влиянию прогресса, как это ни странно звучит. Задумайтесь, можно ли со спокойной душой заснуть, зная, что завершенный на днях движок завтра окажется далеко не передовым по всем показателям, что неожиданно вышедшая видеокарта с новым набором функций перечеркнет все ваши труды? Многие создатели игр хотели стабильности и предсказуемости – они получат это. Существенных минусов два: во-первых, на момент появления приставки в продаже, ее характеристики (желающие могут ознакомиться с предварительным списком по адресу http://www.xbox.com/xbox/flash/Specs.asp) будут смотреться далеко не так впечатляюще, как сегодня; во-вторых, и это самое неприятное, некоторые игры мы вообще не увидим. Именно этого второго пункта испугались все те, кто ждал Halo, очень красивую action-игру от Bungie Software.





Первые два дня после объявления о сделке на форумах посвященных Halo сайтов творилось что-то невообразимое, но разработчики из Bungie всех успокоили в своем открытом электронном письме, заверяя, что вначале Halo выйдет на X-Box, а через некоторое время и на PC. Из этого письма также стали известны интересные подробности: в Microsoft Bungie отводят ключевую роль в создании игр для X-Box (первая ставка сделана на уже упоминавшуюся Halo) и не собираются жестко руководить ею, называя фирму независимым подразделением и предоставляя ей свободу действий. Что будет с третьей игрой от Bungie, action/strategy Fantasy Siege на базе движка Halo, пока вообще неизвестно. Гадать не станем – дело это скучное и бестолковое. Помимо всего произошедшего, Take-Two Interactive, бывший паблишер всех продуктов компании, ушедшей "под крыло" корпорации, продает Microsoft свой пакет (почти двадцать процентов) акций Bungie, получая взамен права на распространение игр из серии Myth и публикацию Oni, action/fighting с налетом аниме.



И вроде бы все довольны, и "купец", и "товар"... Одни лишь аналитики ропщут: дескать, не будут ли игры Bungie на X-Box выглядеть не более чем портами с PC? Добавлю дегтя и я. Не хотелось бы сгущать краски, но мне кажется, что с выходом X-Box про так называемую "свободу действий", "мягкую политику Microsoft по отношению к компании" и "рынок PC-игр" Bungie придется забыть. Или, по крайней мере, задумываться о них намного реже.

Вдвое удачливей

Soldier of Fortune с момента выхода привлекает массу внимания, поэтому странно было бы считать, что в настоящее время работа над сиквелом не идет полным ходом. Это подтвердил, правда, пока только прозрачными полунамеками, главный программист **Raven Software** Джейк Симпсон (Jake Simpson). Открыто о разработке Soldier of Fortune 2 будет объявлено только после выхода официального пресс-релиза **Activision**, ну а на данный момент скудная информация о ходе процесса ограничивается тем, что авторы пробуют разные варианты дизайна и "ищут стиль". Модели противников, оружие, уровни, игровой баланс и все прочее дожидается своей очереди. После пристального взгляда на линейку шутеров от Raven напрашивается предположение о том, что движок Quake 3 вполне может быть лицензирован для создания Soldier of Fortune 2.

Мчится тройка удалая...



Чужой, Морпех, Хищник. Или в обратном порядке – как вам будет угодно. Эта троица наделала немало шума, умудрившись оказаться в одной игре вместо трех разных, чем несказанно обрадовала толпы доморощенных критиков, ринувшихся упражняться в изощренности колкостей в адрес Fox Interactive. Дескать, картонно-пластилиновая поделка, обыкновенный процесс съема сливок с двух известнейших серий. Как бы то ни было, но проведя за **Aliens versus Predator** какое-то время, игроки положительно отзывались о необычности главных героев и на удивление быстро передающемся внутреннем настроении зтого шутера. На другой чаше весов лежали недостаточная сбалансированность и слабенький движок, не позволившие AvP на равных соревноваться с лидерами жанра. В Fox Interactive немного подумали, подмахнули золотыми "Паркерами" пару бумажек, небрежно отдали распоряжения — и вот теперь для создания сиквела привлечена фирма Monolith Productions с их первоклассным движком LithTech 2, который, возможно, даст фору нынешним фаворитам. Разработка AvP 2 только-только началась, и, хотя слухи о работе над второй частью расползлись уже в начале лета, от Monolith пока можно услышать лишь стандартное "будем усиливать сюжет". Давайте, полный вперед.

В графском парке...

Вы когда-нибудь играли в Carnivores или Carnivores 2? Если да, то вы, вероятно, без труда вспомните, что вам мешало назвать эти игры отличными - обезличенность игрока, его чрезмерная вовлеченность в "охотничью" атмосферу, неторопливость, когда хотелось адреналина и кипящей крови... Что может зто исправить? Герой. Вне всякого сомнения, для нашего с вами жанра фигура героя - центральная, именно с нее начинается любой приличный зкшен (даже в почти бессюжетном Quake 3 зти герои - харизматичные Повелители Арен), а уж что может ярче отложиться в памяти игрока, чем образ старины Дюка Нюкема? Скромняга Джобс, конечно же, будет утверждать, что зто его лучший друг и любимейший ученик. Не верьте самозванцу. До Дюка ему, увы, как кузнечику до Альфы Центавра. Но вернемся к нашей теме. Украинская компания Action Forms, занимавшаяся разработкой обеих частей Carnivores, подписала с 3DRealms, родителем Дюка, контракт, в котором, если сказать кратко, содержится такая мысль: "Ваш движок, наш герой, а в итоге — новая хорошая игра". Вот что говорит об зтом проекте, название которого Duke Nukem: Endangered Species, Денис Верещагин, один из основателей Action Forms:

"**Д.В.:** Это будет Duke Nukem game. Я не думаю, что 3DRealms необходима отсрочка с DNF. Игроки ждут эту игру и будут ждать до тех пор, пока она не будет готова. На мой взгляд, DN:ES займет свое место в "линейке Дюка", как полноценный, законченный продукт. От себя могу добавить, что мы постараемся реализовать этот продукт с максимально высоким качеством".

Сюжет завертится вокруг столкновения Дюка с самыми опасными для человека видами животных, почему-то проявляющими необычайную агрессивность и нападающими без причины на людей. Местные органы правопорядка оказались бессильны, пришлось вызывать известного любителя стероидов в темных очках. И что, теперь он - заядлый охотник, будет прыгать за зверушками по кочкам? А как же крупный калибр и упоение боем?

"**Д.В.:** Все будут причислять зту игру к охоте. Но доминирующим все-таки будет зкшен, от охотосимулятора там остаются только кусочки движка Carnivores 2 и то, что Дюк будет уничтожать (и ловить) животных, но даже животные зти будут выходить за рамки, отведенные им природой, – жестокостью, хитростью и размерами".

Интересно, не правда ли? Жестокие против жестокого, хитрые против хитрого. А следующая цитата дает понять — DN:ES не будет страдать от недостатка разнообразия.

"**Д.В.:** Места действий можно очень легко обнаружить самому: возьмите глобус, раскрутите и ткните в него пальцем. Видите, куда попал палец? Так вот: там тоже будет происходить действие. А если серьезно, то мы сделаем карты с разными уголками природы, от Северного полюса до пустыни Сахара".

Action Forms и 3DRealms не собираются затягивать процесс разработки DN:ES. Движок уже готов, хотя в него и будут вноситься некоторые корректировки по ходу работы над миссиями/уровнями; остается все грамотно и аккуратно подать. Жаль, конечно, что многопользовательского режима в игре не будет, но и в одиночку вам скучать не придется. Даже Дюк не сможет ничего сказать про сложность и кусок торта, когда на него помчится, скажем, стадо разозленных носорогов.

Уходя оставайтесь.

Два человека, Рик Оверман (Rick Overman) и Тим Гифт (Tim Gift), решили покинуть стены Dynamix. Фанаты Tribes, услышавшие название компании, вероятно, не на шутку всполошились - как там вторая часть после ухода зтих двоих, не задержится ли? Должен вас успокоить - Рик и Тим поступили со всем возможным тактом: они пообещали, что наверняка перейдут в Garage Games, но не раньше, чем будет закончена Tribes 2. Так что пока все по плану, однако у Dynamix могут возникнуть небольшие проблемы с поддержкой игры после релиза.

Оззи, теперь играть будем мы!

Игра про KISS, что бы там ни говорили, – зто здорово! А игра про Оззи Озборна? Не верьте тем, кто говорит, что это пустые мечты, – будет, будет такая игрушка! Называется она Ozzy's Savage Skies, а создает ее недавно образованная фирма iROCK, примечательная тем, что собирается выпускать игры "про известных рок-исполнителей". Пока известно, что делается гибрид адвенчуры и шутера, обильно подкормленный лучшими злементами таких игр, как Dragon Strike, Joust и серии X-Wing от LucasArts, и прорастающий на плодородной почве в лице движка RFEngine. Сам Оззи пишет к SS музыку. Выход зтой занятной вещицы намечен на следующий год.

Что здесь можно сказать? Скоро, видно, появится совсем новое поколение игр - "шутер имени тов. N-ского, РПГ имени тов. М-ского". Главное – выбрать звучное и хорошо раскрученное имя, а там уж можно и к разработке приступать. Кстати, что зто там настукивает на клавиатуре Джобс?..

Еще один матерый геройще

На этот раз нас решили напугать возвращением на PC не кого-нибудь, а самого Рэмбо. Признаться честно, этот ве-



ликий некогда образ с годами сильно потускнел. Но остался великим, и поэтому чешская команда **Illusion Softworks**, сделавшая не так давно симулятор спецназа Hidden and Dangerous, взялась за Джона Рэмбо всерьез. Пока о проекте известно немного. Издавать его будет Take Two, предположительно в третьем квартале следующего года, прочие расплывчатые обещания можно спокойно пропустить мимо ушей. Но что хотелось бы точно знать уже сейчас – место действия и стиль. Если это будет Вьетнам или Афганистан, то... сидел бы ты дома, Рэмбо, у нас и без тебя спецназовских разборок хватает. Но вот если действие будет развиваться на манер "Первой крови", тогда, думаю, стоит внимательно последить за развитием событий. Ведь может получиться уникальная игра. Представьте, американская глубинка, безоружный (вначале) и ни в чем не повинный Рэмбо в одиночку противостоит полиции и армии. За ним охотятся, его окружают, его выслеживают на вертолетах, его травят как дикого зверя... Есть некоторые намеки на то, что так оно и будет.

Рогатый мститель

Павел Шумилов

Нет, речь пойдет совсем не о викингах. И не о внезапно вернувшемся из странствий Одиссее. Вы внимательно слушали лекцию этого номера? Помните, что там обещал Джобс? Так вот, у этого гражданина слова с делом [иногда] не расходятся: пара телефонных звонков куда следует – и результат налицо: заокеанская контора Simon & Schuster Interactive объявила о скором выпуске игры Deer Avenger 3D. Активисты Greenpeace уже стоят в очередях за игрой, еще бы – в кои-то веки олени получили шанс нанести ответный удар! Бессловесная дичь (кстати, зовут героя Bambo... кузен злодейски убиенного Бэмби, не иначе) нарядилась в камуфляж, экипировалась аж десятью видами оружия и объявила сезон охоты на охотников. Обещают зимние и летние "кампании", более десятка трехмерных врагов с разным уровнем интеллекта (от феноменально тупых до просто заторможенных), полностью трехмерное окружение,



желающее для пущих красивостей акселератор. Можно будет переплывать озера, сидеть в засаде в естественных укрытиях и залезать на деревья (олень на дереве – то еще зрелище). Скажу вам по секрету – можно будет даже бодаться. Американцы насладятся этим шедевром уже в сентябре, мы же... А нам оно надо?

В Раккун-Сити наступает утро

Константин Подстрешный

Определенно, нас пытаются инфицировать приставочными играми. Консольные разработчики не гнушаются ничем: в ход идет отличный геймплей, слезоточивый сюжет, они даже готовы поднять качество графики! И этой весной мы сломались - променяли чопорный Baldur's Gate на анимэшный Final Fantasy. На этот раз коварные японские приставочники опять приготовили что-то особенное: нас попотчуют третей частью ставшей уже классической серии Resident Evil.



Маленький американский городок Раккун-Сити агонизирует, улицы задыхаются под грудами гниющих тел, 99% горожан прекратили то существование, которое называют жизнью, но так и не умерли в общепринятом смысле этого слова. Полиция и наемники компании Umbrella пытались противостоять напору бездушных монстров, но только пополнили нестройные ряды разлагающейся армии. Оставшийся один процент – люди либо деморализованные, либо вообще сошедшие с ума от пережитого ужаса. Только единицы предпринимают безнадежные попытки спастись от уготовленной им страшной участи. Но и они обречены, судьба подготовила им прощальный "подарок" – Немезиду, секретное живое оружие Амбреллы, ходячую инфекционную лабораторию.

А ведь пару месяцев назад несколько полицейских отряда S.T.A.R.S., вернувшись со спецоперации, пытались предупредить людей о надвигающейся угрозе. Но те лишь смеялись над рассказами про полный зомби особняк.

Главная героиня игры — Джилл Валентайн — была одной из тех, кого называли свихнувшимися, теперь же она просто пытается выжить в обреченном городе.

Как и в предыдущей игре серии, в RE3 трехмерные персонажи и рисованные задние фоны. Вроде бы разработчики обещают перерисовать заново бэкграунды, не используя те же, что и для Playstation. Конечно, это не принесет в игру красот Nocturne, но хотя бы не будет этих страхолюдных пикселей...

Действие происходит за 24 часа до и через 24 часа после событий Resident Evil 2. Скажем вам по секрету, что один день Джилл, заразившись вирусом, проваляется без сознания. Что случилось в городе за это время, вы знаете, если играли в Resident Evil 2, а если не играли, то у вас еще полно времени – RE3: Nemesis выйдет только осенью.

P.S. А еще там будут четверо наемников (трое из них русские!), которые пытаются спасти оставшихся в живых обывателей.

Штормовой вор

Несмотря на закрытие The Looking Glass, околоролевая игрушечка Thief теперь перешла в ведение Eidos Interactive и Ion Storm. Судя по всему, разработкой дельнейших игр во вселенной Вора займется Уоррен Спектор, давеча отметившийся со своим схожим по стилю экшеном Deus Ex. Остается пожалеть, что System Shock – игра во много раз более новаторская и революционная, покамест не нашла себе подобного пристанища. – И.Ж.

Зубр

Experience

Так повелось, что игры бывают разные. Бывают блокбастеры, одаривающие разработчиков всемирной славой, фанатов – футболками, издателей – немаленькой денежной выручкой. Бывают игры отстойные – для них у нас припасен отличнейший асфальтовый каток. А еще бывают шедевры. Игры от никому не известных разработчиков, не особо дорогостоящие, но зато с массой свежих идей, так и не реализованных мэтрами и законодателями игровой моды.

О такой вот игрушке мы и поговорим. Имя ей – Experience, разработчики именуются почти так же – The Whole Experience. Относится она к почтенному жанру First Person Shooter и при этом содержит кучу интересных идей...Начнем с сюжета.

Жанр	FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	The Whole Experience
Дата выхода	4 квартал 2001 года

Шоб я так жил!

В некотором царстве, в некотором далеком-предалеком инопланетном государстве жили-были Они. Довольно странные инопланетяне, называвшие себя **ALL**. "Все", то есть. И царили во "всехнем" мире благополучие и добропорядочность, и не было уже несколько тысячелетий никаких войн, и неведомы были никому злость и ненависть, и не было даже болезней... Полнейшая утопия. Все бы ничего, да верховный вождь инопланетного племени, имени которого мы, похоже, так и не узнаем, оказался обладателем недюжинного ума (странно) и проявил способности к философскому восприятию действительности. В процессе долгих и трудных раздумий над судьбами мира он пришел к неутешительным выводам. Во вселенной, оказывается, соблюдается закон всемирного равновесия. Добру противопоставляется зло, черному – белое, и так далее. Соответственно, All-овская утопия, основанная на добре, справедливости и миролюбии, должна смениться хаосом войны, разрушения и кровавых погромов в самое наиближайшее время.

Чтобы не допустить вопиющего нарушения вселенского баланса, лучшие умы All-овского социума были брошены на постройку виртуального мира – Dagoth Moor. По замыслу, Dagoth Moor должен был стать диаметральной противоположностью утопического мира All. Все войны, отгремевшие тысячи лет назад, так и не закончились в этом мрачном виртуальном мире. Там царят хаос и разрушение, десять рас ведут нескончаемую борьбу за место под солнцем и каждый охотится за каждым...

После постройки этого "развлекательного центра" туда в принудительном порядке стали направляться все жители уютного и спокойного мирка. Те, кто снова и снова испытывал странные желания (жажда крови, агрессия, ненависть – по-моему, вполне нормальные чувства, а? ;)), могли посещать сие заведение неоднократно. Таким образом, мировой баланс восстановился, и зажили они припеваючи...

Будь бдителен! Живя в мире и спокойствии, ты нарушаешь вселенское равновесие!

Коротко о главиом

Кто мы? Мы – молодой и подающий надежды член социума, готовящийся первый раз в жизни окунуться в страшный и непривычный мир Dagoth Moor. Нам предстоит преодолеть огромное количество препятствий, аналогов которым нет в привычном уютном мирке. На пути к призрачной, но от этого не менее заветной цели нам придется пробираться через джунгли и развалины древних храмов, участвовать в войне, совершать переход через неприступные скалы... В общем, все как в классическом приключенческом фильме, за одним исключением – всем этим нам придется заниматься не где-нибудь в африканских джунглях или устье Амазонки, а на непонятной и чуждой планете, где далеко не все сопоставимо с привычной нам жизнью.





Action с элементами

Что у нас отличает нестандартные игры? Правильно, нестандартная же жанровая ориентация. В данном случае в жанр Action внесены значительные элементы РПГ. В пресс-релизах обещают огромное количество скиллов, которыми теоретически может обладать главный герой. Перед помещением в виртуальный мир мы создаем своего персонажа с нуля, наделяя его теми или иными базовыми способностями. В процессе освоения мира мы будем получать новые возможности и развивать уже существующие. При этом, создавая своего персонажа, мы, фактически, определяем стиль дальнейшей игры: идти напролом или подло нападать исподтишка...

Странное оружие и обоняние...

А поскольку действие игры происходит в диковинном мире, оружие нам будет выдано соответствующее. Например, одно из защитных приспособлений – проектор осязаемых голограмм. С помощью этого чуда инопланетной техники мы сможем строить укрепления, из-за которых будет весьма удобно отстреливать недругов. Или вот еще – как вам разумная пушка, с которой, для того чтобы нормально стрелять, нужно сначала подружиться? Вот-вот...

А еще вы наверное думаете, что, пробираясь по джунглям, сможете заметить всех-всех врагов и перестрелять их не вылезая из спасительной тени деревьев. Это вы зря так думаете... В Experience так будут думать сами враги, и не без оснований – искусственный интеллект заставит злодеев не стоять на свету, а красться вслед за игроком по всяческим ямам да подвалам, активно при этом используя слух и обоняние. А потом...что будет потом, думаю, всем понятно...

Джунгли в True Color...

Как это ни печально, но, похоже, все более или менее революционные игры становятся крайне требовательными к размеру кошелька игроков. Experience тоже не собирается довольствоваться малым – авторы решили не покупать лицензию на какой-либо уже существующий движок и начали разработку собственного чуда программистской мысли. Чудо получило название "WXP" и будет обладать нижеследующими достоинствами: абсолютное, не с чем не сравнимое 3D, мегабайты километров прекраснейших открытых пространств, от которых "практически захватывает дух" (Цитата из пресс-релиза. К слову, от красот A.I. Wars у ударника асфальтоукладочной индустрии тоже "захватило дух"). Ну и, естественно, тысячи полигонов, миллионы цветов...

Кстати, разработчики находятся в постоянном контакте с большей частью ведущих производителей "железа", что позволяет им оперативно подгонять движок под требования сегодняшнего или даже скорее завтрашнего дня.

И в заключение

Это превью было сделано не слишком большим по совершенно определенным причинам. Я пребываю в уверенности, что при разработке проекта все еще не раз и не два поменяется. Да и потом: разве интересно будет читать статью об игре, про которую уже все сказано? Совсем неинтересно. Поэтому я заканчиваю и удаляюсь ждать... ждать Experience.



Serious Sam

Великий Полосатый Вождь

Жанр	3D-Action
Издатель	OnDeck Interactive
Разработчик	Croteam
Дата выхода	осень 2000 года

Астрономическая справка

БОЛЬШОЙ ПЕС (лат. Canis Major): созвездие Южного полушария, в котором находится Сириус, самая яркая звезда на небе. В наших широтах созвездие видно зимой и отчасти весной. Искать нужно на юге – юго-западе звездного неба, невысоко над горизонтом.

СИРИУС (альфа Большого Пса): звезда 1,5 звездной величины, самая яркая на небе. Это двойная звезда, ее компонент Сириус Большой — первый обнаруженный белый карлик. Расстояние до Сириуса — примерно 2,6 парсеков, или 8,5 световых лет. Это очень близко к нам. Ближе — только Альфа Центавра (1,3 пк), но эта звезда у нас не видна.

В Древнем Риме Сириус звался Каникулой — Собачьей звездой. Предутреннее появление сей звезды в Древнем Египте предвещало начало разлива Нила, а в Древнем Риме — наступление жарких и душных собачьих дней (каникул, в общем), когда горожане вынуждены были бросать все дела и бежать на природу, в тенек, отмокать в бассейне.

Имей в виду! Тех, кто изучает пирамиды, называют пирамидологами... а тех, кто болтает о пирамидах всякую чушь, — пирамидиотами!

Т.Дизри, П.Хепплуайт, "Сушеные египтяне"

Нет, господа и дамы, с Древним Египтом определенно что-то не так. Сколько по нему игрушек ни делали, все какие-то ущербные получались, недоделанные. Один Powerslave чего-то стоил, да и то, положа руку на сердце... Ну не получается у разработчиков создать хоть что-то одновременно приличное и древнеегипетское... козни Анубиса, не иначе. Сегодня вот прикатила к нам на всех парах демо-версия "Серьезного Сэма"... как-то с ней получится? Точнее, версия прикатила тестовая – чувствуется тут между понятиями какая-то тонкая, неуловимая грань...

История (болезни)

Современные историки (из числа то ли продвинутых, то ли просто двинутых) периодически пытаются доказать нам всем, что древние египтяне на протяжении своей древнеегипетской истории активно общались с космонавтами, которые суть инопланетяне и выходцы из планетной системы звезды Сириус созвездия Большого Пса.

Не весели Серьезного Сэма – убьет!

Серьезные разработчики "Серьезного Сэма" просто уверены, что так оно все и было, и настойчиво продвигают эту теорию в жизнь. Оказывается, алиены посещали нашу, тогда еще совсем дикую, планетку около пяти тысяч лет назад. Сириусцы (сириусчане?) (сириусичи - прим. корр.) были доброй, белой и довольно пушистой гуманоидной расой, которая на одну-две головы превосходила все до единой более или менее разумные расы. И нет, чтобы строить Галактическую Империю — эти прогрессоры кинулись помогать бедным-несчастным тупым неразвитым расам. Не было, не было тогда еще ни Экселенца-Сикорски, ни даже Ванюши нашего Жилина, чтобы приструнить сириусцев, творящих добро направо и налево! Что поделаешь, Древний Египет, невежественные времена...

Сириусцы и в технике, и в магии толк знали – недаром были самой мощной и разумной силой во Вселенной. То есть, это они так думали. И – нарвались. На остатки когда-то могучей цивилизации, которая чуть ли не в одночасье накрылась по вине своры злобных техномагов и натуральных ксенофобов, истреблявших все виды чуждой жизни на доступных территориях. Дело темное... короче, всех убили. И Древних, и сириусцев — всех, кроме той самой экспедиции, посланной на нашу родную



Комитет по встрече

Землю, аккурат в дельту Нила. Где оная экспедиция и проживала некоторое время, уча местное население строить пирамиды. Но потом, однако, все равно вся перемерла (не изыскали, понимаешь, продвинутые инопланетяне возможности ассимилироваться с местным населением).

Шли века. Египтяне (древние) тоже как-то ненавязчиво исчезли с лица Земли. Наступил 2063 год. Кто-то шибко умный догадался, что на одной из картинок, что украшают пирамиды, изображена схема проезда к подземному гаражу на Титане, спутнике Сатурна, где уже давно пылится сириусский корабль. Которому, между прочим, пролететь из конца в конец Галактики – раз плюнуть. Земляне возрадовались и пошли корабль с Титана перегонять поближе к дому.

Дальше – пунктиром. Разобрались с чуждой техникой. Построили свою. Полетели обследовать Галактику. Опаньки... ну, вы поняли. Нарвались.



Пальмы, солнце... курорт

История болезни (продолжение)

Пришло время рассказать о Сэме Стоуне, капитане Сэме Стоуне, главном герое. А был он командиром корабля, который вломился в защитный периметр Чужих и активировал его. После чего остался жив (не корабль и не периметр) – главные герои на дороге не валяются и от таких мелочей не погибают. Но оставшись жить, капитан понял, кто виноват в том, что Чужие рвут земные войска аки мышей поролоновых. Капитан Сэм Стоун виноват, мерзавец, собственной персоной. И захотелось ему умереть. Да не абы как, а геройской, мучительной смертью, прихватив на тот свет как можно больше алиенов. И ушел он добровольцем в армию, принеся клятву не отдать ни пяди родной земли, ни литра родной воды, ни кубометра родного воздуха гнусному, коварному, подлому и беспринципному врагу. Но смерть упорно обходила его километров за семь-восемь, чувствуя, что именно он, Серьезный Сэм, понадобится разработчикам. От такого расклада наш герой немедленно впал в отчаяние, бросаясь выполнять самые безумные, самоубийственные миссии. Не помогало. От безнадеги он перестал пить, курить и материться, перестал плакать и смеяться, перестал смотреть на девушек, и в глазах его сверкала нездоровым синим пламенем мысль: "Всех убью, один останусь!". Он считал себя мрачным, серьезным истребителем алиенов. Сослуживцы считали его опасным придурком. Человек столь незаурядный, с таким могучим боевым опытом, к тому же экс-капитан космического корабля, мистер Стоун просто не мог не рвануть по служебной лестнице со скоростью, несколько превышающей скорость света (тут, конечно, требуется учитывать еще и естественную убыль кадров). Старейший из ветеранов космофлота, Сэм олицетворял собой этот флот; он, ставший адмиралом не хуже Веселова, вел его (не подумайте, что Веселова) за собой... назад, к Земле. Ибо, несмотря на беспримерный героизм космофлотчиков, пришельцы уверенно, не слишком напрягаясь, этот самый космофлот разносили в клочья. Отступать было некуда, позади была Москва, Вена, Париж, Киев, Токио, Каир, древний Урюпинск... Земляне отступали, наступали кранты.

Даешь дешевые аркадные хиты!



Птичек жолко?

И вот тогда начальники, устроившие себе подземный бункер (какое совпадение!) в дельте Нила, поближе с сириусским пирамидам, позвали Сэма и кратенько, буквально одним словом обрисовали ему сложившуюся ситуацию. (Главный редакционный асфальтоукладчик Сергеич утверждает, что знает это слово, но до выхода игры говорить отказывается...) Начальство весьма доходчиво объяснило: дескать, най-



дено средство для подавления инопланетной агрессии буквально в зародыше, по какому случаю требуется доброволец, которым вот ты, Сэм Стоун, с этой минуты и являешься. Мы тут в подвалах, типа, машину времени откопали, так что прямая тебе дорога в прошлое, мочить недоразвившихся пришельцев. Но сперва пошляешься тут, по окрестностям, соберешь детальки от пульта дистанционного управления кораблем пришельцев, который в прошлом, сам понимаешь, стоит на приколе где-то в районе Юпитера, а не в Национальном Музее Аэронавтики, как сейчас. И полетишь, стало быть, на Сириус, где и устроишь тотальный дестрой. А дальше – по обстановке, но чтобы никто не ушел обиженным. То есть – вообще не ушел. С собой – только нож и револьвер. Но не дрейфь, Сэм Стоун, – когда ты уйдешь, мы тебе по открывшемуся космическому каналу будем боеприпасы совать. Тут, однако, дело такое... флуктуации темпорального поля, туда-сюда... так что придется тебе по окрестностям побегать, оружие собираючи. А теперь – пошел! Да, вот еще. В револьвере у тебя патроны не кончатся, мы к нему техномагическую фиговину прикрутили, навроде репликатора, так что с этим у тебя проблем не будет... А вот с шестиствольным пулеметом – извини, что-то не заладилось. Ладно. И помни – Земля надеется на тебя!

Спасибо товарищу Гатлингу за наше счастливое детство!

То ли птица, то ли самолет

В технодеме нам от щедроты выделили кусочек Египта – тот самый момент сразу после высадки на враждебной территории. Один уровень, несколько видов оружия, немножко врагов. И что? А вот что – насколько оригинальна была сборная солянка, изо всех сил старавшаяся изображать собой предысторию, настолько же оригинален доставшийся нам этот... как его... да, правильно, Сергеич, геймплей. То есть, опять же, по кусочку отовсюду. Больше всего, конечно, из Ду́ума. Например, родная двустволка — оружие для настоящего дешевого аркадника; шестиствольный пулемет — оружие для настоящего дешевого аркадника; ракетница — оружие для настоящего... Плюс электронная система NETRICSA (NEuroTRonically Implanted Combat Situation Analyzer), дающая дурные советы относительно продвижения сквозь враждебную территорию. А то я без нее не догадаюсь, что если нажать ВСЕ раскиданные вокруг кнопки – дверца-то и откроется! Другая, не менее бесполезная функция "Нетриксы" – это ведение досье, настоящих, подробных досье по любому поводу. Всегда можно почерпнуть ценнейшую информацию о таких вещах, как: место и время, в котором мы находимся, прочитать краткое задание для миссии, советы по прохождению (то самое "нажми все кнопки"), количество оприходованных/неоприходованных врагов на уровне, характеристики оружия и врагов. Красивые, развернутые характеристики – где кто живет, чем питается, на скольких ногах передвигается (сам бы никогда не понял!)... Трехмерная моделька прикручена, чтоб, не дай бог, не спутать. Можно даже пол своих врагов узнать – есть, оказывается, разница между женскими и мужскими особями некоторых инопланетян. Кстати! Если кто-то надеется лицезреть офигенную инопланетную баббу, спешу огорчить – в роли первичного полового признака выступают... в смысле, являются... шкуры. Точнее, их расцветка. Тем более что головы у таких инопланетян нет, а там, где должна быть зта... в общем, грудь (спасибо, Сергеич), там находится глаз. Большой. А ниже, в районе живота – пасть. Тоже большая и притом зубастая.

Не хватает в досье только одной мелочи, совсем-совсем малюсенькой – количества хитов у врага. Или уровня его брони. Со списком оружия – та же фигня. Убойная сила... ну нету ее. Зато много слов об исто-



Какие фрески... Какой пулемет



рии зтого самого оружия и картинки красивые. Вообще, конечно, штуковина приятная – в других зкшенах информация о монстрах содержится обычно в хелпе, традиционно никем не читаемом, а то и вообще на сайте разработчика, вот монстры и прозябают в неизвестности.

Есть еще один тонкий момент: информацию о монстрах придется добывать буквально по кусочкам. Или из кусочков. Разнес монстра в клочья, машинка проанализировала, да и выдала через пару секунд результат. Как она угадывает, что живописно разбросанные фрагменты – зто был, например, коренной житель сириусской канализации, да еще и летающий?! Наверное, зто и называется де-та-ли-за-ци-я... И еще: объясните мне, ну зачем, зачем в раскладке "по умолчанию" зта карманная знциклопедия висит на правой кнопки мыши? Э?

Мегаломания

Да, вокруг накручено столько всяких фишечек, фенечек и прочих заморочек, что можно в зтом калейдоскопе возможностей заблудиться, забыв о том, где мы, кто мы и зачем мы тут. Но стоит взять в руки шотган, как все становится на места. В очередь, сукины дети, в очередь!

Все зто мы уже видели. Мы в зто уже играли. Только зто было давно. И мы слегка отвыкли от того, что за спиной может из ниоткуда появиться сразу восемь монстров; от тех скоростей, которые нужны, чтобы их уложить... мы, черт возьми, отвыкли от той великой сермяжной правды, что, уложив зтих монстров, надо встречать следующую партию, которая, натурально, отреспавнилась у нас в тылу с подобающими спецзффектами. Давно зто было. А для многих – так и совсем неправда, они, наверно, и не родились еще, когда подобные игры гремели по всему миру. Здесь нет ничего, походящего на драку с ботами, нет дузли один на один... один – на всех, и все – на одного. Стрелять во все, что движется, стрейфиться по кругу. Кто будет стрелять на упреждение? Никто не будет, не научены, все бегают по прямой, стреляют перед собой, навскидку, не целясь; и в них – навскидку, из двух стволов, в клочья, в кровавые ошметки! Шотган ужасно долго перезаряжается, целую секунду, наверно, а они лезут, лезут отовсюду... и умирают. Пятьсот врагов на уровне, включая трех-четырех боссов – как оно вам, а? Уровень, правда, очень большой, но – в тестовой версии единственный. Таким громадным уровням объем памяти тоже нужен соответствующий. Гигантомания, как она есть. У нас много всего – врагов, патронов, предыстории, да и монстры зачастую такие, что шамблера, случись ему оказаться в Древнем Египте, обуял бы ужасный комплекс неполноценности.

Пролог

Так. Теперь построились и начинаем ждать игру. В приказном порядке. Потому что, если ребятки никаких глупостей не наделают (а они их таки наделают, увы), то игра станет настоящим, двухсотдвадцатипроцентным дешевым аркадным хитом. И тогда мы разберемся, почему в зтом сезоне модно носить голову на плечах, а не в руках, как укрощать быков-оборотней и кто на самом деле хозяин Небесного Города (Sky City).

P.S. А какой там должен быть мультиплеер! Никаких дузлей, что вы! FFA, Free For All, "мясо" - и зто все о нем. Ура! Ждем осени.





Anry Seagull
при информационной поддержке DTF (www.dtf.ru)

Что сказали разработчики игры "Шторм" нашему пытливому кореспонденту

НИМ: Добрый день! Начнем с простого - сколько людей работает над проектом и кто чем занимается?

Петр "Dragon" Порай-Кошиц: Здравствуйте!

Сейчас над проектом работают 13 человек.

Еще до начала работы над "Штормом" часть наших сотрудников уже работала над созданием игр, но, что называется, "за зарплату". Ни шагу влево или вправо, делать надо было только то, что сказано. Творческим людям это, в конце концов, надоедает. Однако не все способны на такой смелый шаг как уход с постоянной работы (учитывая отказ от неплохой зарплаты). Не все способны организовать фирму, чтобы делать свою собственную игру. Эти ребята пошли на это и так образовался костяк команды, к которому потом стали присоединяться единомышленники.

"Шторм" - это первый проект, который каждый из нас делает от начала и до конца. Необходимого опыта нет, поэтому было много ошибок и задержек. Вот этот отличный движок игры существует уже больше года, и демки красивые на нем можно было выпускать давным-давно, но Игра – это совсем другое. Скажем, если нас, авторов-создателей, вполне устраивает управление в игре с консоли, то покупателя это устроит вряд ли, а создание грамотного, удобного меню – целая наука.

Здесь мы за многое благодарны "Буке", вложившую в нас много сил и средств. Они нам очень помогли.

НИМ: Чего, по-твоему, на данный момент в игре больше – аркады или симулятора?

Dragon: С точки зрения любителей симуляторов "Шторм" - это, конечно, полная аркада. Любителям же аркад можно сказать, что симулятора в игре примерно на треть. Вообще, есть у меня такое убеждение, что каждый игрок, естественно, знает, какой должна быть идеальная игра, и он уверен, что сделать ее несложно.
Но зачастую бывает, что, когда сделаешь такую игру, оказывается, что играть в нее совершенно не интересно. И вот если в аркаду добавить положительные элементы симуляторов, то это аркаду вовсе не испортит, а наоборот, только добавит интересности. Однако тут надо быть очень осторожным, чтобы не переборщить с добавлением сложных элементов. Мы стараемся сделать так, чтобы игроку было интересно открывать в игре новые возможности, клавиши, чтобы он постоянно углублялся в процесс и узнавал об игре что-то новое. Но если ему этого не хочется, то он запросто может пройти всю игру, используя три клавиши: "вперед", "назад" и "огонь", так никогда и не узнав о возможности командовать звеном, использовать радар, навигационные точки и автопилот. Просто захватил ближайшего врага в прицел – и вперед. Что тоже будет достаточно интересно.

НИМ: Из вышесказанного вытекает вопрос об управлении нашим летательным аппаратом. Насколько оно, по-вашему, трудно для освоения человеком, мало знакомым с симуляторами?

Dragon: Естественно, мы прилагаем все силы, чтобы сделать управление простым для освоения. Мне кажется, что та полетная модель и модель управления крафтом с помощью мышки, которых мы недавно добились, позволяют игроку очень быстро освоиться. Сейчас игрок может управлять летательным аппаратом только с помощью одной мыши – достаточно включить постоянный газ одной клавишей и мышкой рулить. Ну и еще переключение оружия тоже на клавиатуре. Но если тебя все это заинтересовало, хочется большего, особенно в десматче, то можно задействовать дополнительные клавиши. Они дают как бы небольшой эффект - внешне он почти не заметен, но в десматче, когда все идет на пределе, с помощью этих дополнительных клавиш можно выигрывать. Например, есть клавиши, ответственные за некий аналог стрейфов. Боковое смещение очень незначительно, но когда идешь в лобовую атаку и немного стрейфишься, а противник этого не делает, то, соответственно, ты попадаешь, а он нет. А вот в сингле без этого можно запросто обойтись.

НИМ: Совсем недавно ваш издатель "Бука" разослал пресс-релиз, в котором говорится о том, что вам удалось добиться некоего баланса в игре между двумя способами управления: при помощи мыши и при помощи джойстика.

Dragon: С моей точки зрения, игра–симулятор какого-либо летательного аппарата не представима без джойстика, потому что джойстик – это наилучший способ управлять летательным аппаратом. Но, с другой стороны, я не встречал игр, где и джойстик, и мышь позволяли бы управлять с одинаковой степенью удобства. Если брать шутеры, то там, конечно, мышь – наилучшее реше-

STORM TEAM:
Madia, ltd.

*Керим "**WarKiD**" Борчаев*	программирование 3D графики
*Важа "**Crazy**" Бзикадзе*	звуковой дизайн, музыка
*Михаил "**MikeDo**" Дорохин*	арт, моделирование объектов
*Никита "**NightCrawler**" Федоров*	дизайн миссий, веб дизайн
*Андрей "**Andy Ray**" Горелов*	арт, моделирование спецэффектов
Дмитрий Горшков	администратор проекта, доводка объектов
*Евгений "**ОТМОРОЗОК#2**" Иванов*	программирование логики игры
Евгений Коченюк	программирование 2D эффектов, утилиты
Сергей Лозовой	арт, моделирование объектов
*Дмитрий "**Mikha**" Михайлов*	программирование логики игры, сеть
*Петр "**Dragon**" Порай-Кошиц*	игровой дизайн
*Кирилл "**Kirill[NoW]**" Праздников*	программирование низкого уровня, звук
*Влад "**ОТМОРОЗОК#1**" Залозный*	программирование систем меню
Бука	
Александр Михайлов	продюсер
*Дмитрий "**ст. о/у Goblin**" Пучков*	менеджер проекта

ние, а использовать в них джойстик – сущее извращение. Если же взять любой серьезный симулятор – Су-27, War Birds, Ка-52 Аллигатор – там можно летать на мышке, но это очень мучительно. Мы пытались сделать так, чтобы в нашей игре можно было летать, используя и мышь, и джойстик, при зтом и от того, и от другого получать удовольствие. Как мне кажется, нам удалось зтого добиться.

НИМ: Продолжая зту же тему - будет ли в игре некий туториал? Тренировочные полеты? Или сразу в бой?

Dragon: Да, уже написаны четыре тренировочные миссии: первая – зто простейшее управление и полет по маршруту, две миссии – тренировка стрельбы и четвертая – главный зкзамен, где игрока научат и управлению звеном. То есть игроку в начале будет предложен тренировочный лагерь, и если он проходит четвертую миссию-зкзамен, то получает звание лейтенанта. Но игрок может зтого не делать и начать кампанию сразу, пропустив "курс молодого бойца", в зтом случае он начнет игру в звании сержанта и ему будет предложена "нулевая" миссия, весьма сложная, пройти ее будет не так-то просто. Если он ее пройдет, то - ради бога, продолжай. Если же игрок все же прошел тренировочные миссии, честно поучился, получил звание лейтенанта, то он начинает компанию с первой миссии, которая не такая сложная, а об зтой "нулевой" он даже не узнает.

НИМ: Откуда взята ваша летная модель? Она полностью придумана или есть какие-нибудь заимствования?

Dragon: У нас есть три типа летательных аппаратов: истребители – легкие и маневренные, перехватчики – очень скоростные, но менее маневренные и штурмовики – бронированные, тяжелые и маломаневренные.



Летные модели штурмовиков и истребителей были полностью придуманы нами. Мы пробовали разные варианты, искали такую модель, чтобы играть было интересно. А вот модель перехватчиков кое-какое отношение имеет к реальности. Мы любим серьезные симуляторы, хорошо в них разбираемся и оттуда взяли многое для полетной модели перехватчика. Естественно, мы не пытались наворотить супер сложных азродинамических зффектов. Но самые основные моменты, такие, как компрессия при наборе большой скорости или, наоборот, срыв воздушного потока при падении скорости и закритическом угле атаки, перенесены. Мы изучали соответствующую литературу и, конечно, собственные наблюдения и ощущения от игры в другие симуляторы.

НИМ: Итого, насколько понятие "реализм" приемлемо по отношению к "Шторму"?

Dragon: Все из области реализма, что не слишком усложняет жизнь игроку, по возможности оставлено, тот же реализм, который усложняет жизнь, мы добавляли очень осторожно. То есть, когда крафт падает на землю - он разбивается, и зто усложняет жизнь, но оставить такой момент в игре пришлось :) .

НИМ: Есть ли "потолок" на какой-либо высоте?

Dragon: В физической модели двигателя заложен момент, когда начинается потеря мощности и выше вы залететь просто не можете.

НИМ: А перемена погодных условий будет присутствовать?

Dragon: Скорее, перемена времени суток. Будут миссии ночные и дневные. Дождь еще пока под вопросом. Для ночных миссий есть аналог прибора ночного видения.

НИМ: Игровая вселенная "Шторма" довольно детально продумана. Действительно ли необходима такая проработка вселенной для простой "леталки-стрелялки"?

Dragon: В самом начале разработки игры есть такой зтап, когда программисты пишут основу движка, а всем остальным просто нечем заняться :) . Почему бы в зто время не написать хорошую предысторию, сюжет? Да и игре зто никак помешать не может, скорее наоборот.

НИМ: Скажи, пожалуйста, планируется ли вставить в игру секретные миссии?

Dragon: Именно "секретных" заданий не предполагается, у нас древовидная система миссий, когда по результатам одной миссии можно перейти или на одну, или на другую ветку миссий, а в зтих ветках миссии уже расставлены заранее.

НИМ: В связи с зтим, нет ли у вас боязни, что некоторые миссии у игрока "выпадут" из игры, то есть, пройдя





по определенным веткам заданий, игрок к другим никогда и не вернется?

Dragon: Да, такая вероятность есть. Однако предполагается, что вот на зтих зтапах ветвления будет видно, что дальше есть выбор нескольких вариантов. В момент, когда сам игрок или командир его звена выбирает следующую миссию из разных предложенных вариантов, игрок знает, что была альтернатива. По окончании всей кампании, игры, станут доступны все те миссии, что были пропущены.

НИМ: Как продвигается разработка миссий?

Dragon: Пока что мы миссии пишем сами, у кого есть свободное время и интересные идеи. Также есть группа людей, нанятых по объявлению, размещавшемуся в Интернете. На то объявление откликнулось довольно много желающих, естественно, часть из них отсеялась, часть может быть еще отсеется, но остальные тщательно изучают игру и mission editor, у них есть полный сценарий миссий, но сценарий краткий, оставляющий большой простор для фантазии. В нем лишь указано, что конкретно должно произойти, а количество врагов, их поведение, расположение на уровне, ландшафт и прочие злементы обстановки – все зто во власти самих дизайнеров. Те миссии, что нам понравятся, войдут в игру. И зто нам очень поможет.

НИМ: Известно, что в "Шторме" будет две кампании. Однако, ходили слухи, что возможна и третья...

Dragon: В зтой версии будет только две компании. Третья оставлена "на потом".

НИМ: В финальной версии "Шторм 1" будет две компании?

Dragon: Да.

НИМ: Железно?

Dragon: Да :).

НИМ: Как известно, воевать мы будем против инопланетян. И техническая база у них абсолютно отличная от человеческой. Будет ли возможность раздобыть на поле боя вражеский "девайс", притащить его на базу своим ученым, дабы те, проанализировав, дали бы его нам на вооружение или присоветовали лучший способ защиты от данного оружия?

Dragon: Фактически такой возможности нет. В сюжете такое может быть заложено, например, целью миссии будет захват конвоя с запчастями. Если мы успешно выполняем зто задание, то в следующем у нас появляется или новое вооружение, или какая-то информация или просто сдвигается линия фронта. Но даже в том случае, когда игрок движется по другой ветке миссий, сюжетный ход не меняется, и ему сообщают, что в результате захвата конвоя его боевыми товарищами из другой зскадрильи произошло то-то и то-то.

НИМ: Перипетии сюжета будут демонстрироваться роликами между миссиями?

Dragon: Нет, все зто будет подаваться в виде брифингов. Роликов будет три: вступительный, заключительный и один между компаниями.

НИМ: Поговорим о мультиплейере. Каковы основные идеи? Режимы? Новые фишки?

Dragon: Во-первых, уже сделан кооператив режим, все миссии можно проходить вчетвером. Тут все еще зависит от того, как миссия разработана, то есть, если, например, у нас задание сопроводить тяжелый транспорт до места назначения тремя истребителями, то четвертый участник окажется за штурвалом зтого безоружного транспорта.

Во-вторых, будет и старый добрый десматч. Мы планируем внести достаточно оригинальную для воздушного десматча опцию: на уровнях будут расположены посадочные площадки, некие "пит-стопы", куда подраненный боец сможет приземлиться и подлатать боевую машину. Конечно, сделать зто будет непросто – сначала необходимо незамеченным смыться с места схватки, убедиться, что никого нет на хвосте. В сингле такие площадки-базы тоже будут, иногда их роль играют авианосцы, но время – не всегда ваш союзник и, застряв на починке, миссию можно и провалить.

В-третьих, предполагается тимплей. Мы еще не определились со всеми тонкостями зтого режима, но могу сказать, что планируется наличие у команд баз, соответственно, базу противника надо будет захватить или уничтожить. Как уже говорилось, в "Шторме" три вида аппаратов, и для успешного исхода поединка вашей команде необходимо будет использовать и истребители, и штурмо-







вики, и перехватчики. К сожалению, сейчас я не могу сказать, успеем ли мы сделать столь серьезный вариант тимплея к релизу, или ограничимся более простым, "мясным", его вариантом. В том случае, если не успеем, "Шторм Capture The Fort" будет выпущен отдельным адд-оном.

НИМ: А как с балансом обстоят дела?

Dragon: Мы стараемся сделать так, чтобы у каждой пушки были свои достоинства и недостатки, хотя, конечно, в итоге найдется самая убойная комбинация какого-нибудь одного крафта с каким-нибудь одним оружием, но для того, чтобы ее найти, придется немало поиграть, ведь орудий уничтожения в нашем арсенале отнюдь не мало (14 разных летательных аппаратов, а оружия, которое на них можно подвесить – 16 разных штук) и пока все перепробуешь в действии... Опять же, как я уже говорил, на уровнях для десматча будут специальные площадки, приземлившись на которые, игрок сможет по ходу драки не только починиться, но и поменять вооружение.

Также, есть возможность задавать на десматчевом уровне запрещенное оружие, хоть одни пулеметы оставь.

НИМ: Даже вот как? То есть наличествует довольно-таки открытый интерфейс для настройки мультиплейера под свои нужды?

Dragon: Вообще, мы предполагаем, что исходники AI миссий вместе с игрой будут выложены и каждый, кто знает С++, сможет написать свой AI для особенного тимплея или другого режима.

НИМ: Полноценная демо-версия планируется?

Dragon: На осень планируется создание "мастера" игры, с которого ее потом и печатают. Если демо-версию удастся сделать так, чтобы не сдвинулся срок "мастера", то она выйдет до него, если же не удастся, то уже после ухода "мастера".

НИМ: Какие у вас отношения с американским паблишером? Давят? Навязывают?

Dragon: Я не могу сказать, что Bethesda нам что-то навязывает. Иногда они мягко намекают на какие-то наши ошибки, на неграмотность названий. Они дают очень грамотные рекомендации в отношении того, что из предлагаемого нами делать не стоит, а что надо обязательно. Вот, например, мы сами совершенно забыли о медалях и почетных знаках для игрока по мере продвижения его карьеры, а опытные американцы нам вовремя указали на эту ошибку и в данный момент уже разработано и создано несколько таких медалей и орденов. В остальном - у нас полная свобода творчества.

НИМ: Кстати, вы же изменили английское название игры на Echelon.

Dragon: Да, название "Шторм" у них оказалось уже занятым. А вот со словом "эшелон" у них совсем другие ассоциации, нежели у нас. Если у нас "эшелон" - это поезд, то у них это скорее "эшелонированная оборона". И слова " взвод", "батальон", "эшелон" – одного порядка.

НИМ: Ну и последний, но немаловажный вопрос. Каковы на данный момент минимальные системные требования для "нормальной" игры?

Dragon: Запускаемая конфигурация – это та, на которой пойдет Windows и DirectX7.

Играбельная – Celeron 333, 32 Mb и любая видео карта второго поколения.

Рекомендуемая – PII 450, 64 Mb и видео карта третьего поколения.

Вообще же движок у нас настраивается в широком диапазоне, будет, чем загрузить машины hi-end, но и на Celeron'е с Voodoo2 играть совершенно реально. Мы поддерживаем все новомодные фичи современных железок: 3DNow!, T&L, bump-mapping, S3 texture compression...

НИМ: Огромное вам спасибо, успехов и до встречи!



Дж. О. Бондер

Герои вчерашних дней

Некоторые люди думают, что Джобс не играл в Wolfenstein 3D Это очень огорчает Блашковица – закадычного друга Джобса

Да, были люди в наше время, не то что нынешнее племя... Кстати, неплохие строчки, надо будет кому-нибудь подкинуть, чтоб не пропали. Так вот, героические были времена. Многие из самонадеянно величающих себя "отцами" тогда еще ходили пешком под стол и торжественно обделывали свежевыстиранные подгузники при звуке рычания PC-Speaker'а. Небо было ослепительно VGA-шным, а дискеты - большими и по пять. Слово "спрайты" не считалось бранным, а стереозвук был пределом мечтаний... В те времена Wolfenstein 3D ознаменовал наступление новой эры, эры "экшенов от первого лица", или просто FPS. Кто сказал "Квака рулез"? Отнимите у молокососа мышку и в четвертый эпизод его... Да, именно к боссу, пусть узнает, что такое "страшно"... Никакого уважения к старости! Вот и друг мне то же самое говорит постоянно. Что за друг? Вильям Блашковиц, может, помните такого?

Мы соседи, он живет этажом ниже. С виду – непримечательный старичок-пенсионер с авоськой наперевес. Но это только с виду! На самом деле у него такая бурная молодость была, что не всякому врагу пожелаешь. Что-то он мне сам рассказал за стаканом кефира, что-то удалось найти в секретных архивах, кое-что и лично наблюдать пришлось. В общем, раскрывайте глазоньки, расскажу вам сказоньку. А то растет из вас черт-те что – истории не знают, у мастодонтов автографы не просят!

Вилли был заслан в Германию с единственной целью – проникнуть в хорошо охраняемую нацистами башню, где, по непроверенным данным, хранился древний артефакт – Копье Судьбы (Spear of Destiny), дающее власть над миром мертвых. Да, друзья, отменно идиотские сюжеты встречались и тогда. Только старине Вилли об этих моих словах не говорите, он и так раскипятился, когда узнал, что я начинаю рассказ с Копья: "Нет! Не с этого все начиналось!". Память подводит героического старика... В архивах все точно записано: он прошел двадцать этажей башни, порвал на портянки тысячи эсэсовцев и мутантов, добрался до заветного Копья, победил самого Ангела Смерти (кстати, мало кто знает, что этот персонаж был позаимствован из песни группы Slayer), потом, кажется, расправился с толстомордой Гретой и только после всего этого был схвачен фашистами. Вывороченная наизнанку хронология.

Ангела Вилли не помнит. Зато прекрасно помнит, как его бросили в сырые казематы и оставили там до выяснения ситуации на фронте. Сиденье в казематах дурно влияет на цвет лица секретных агентов, поэтому Вильям подготовил побег. Американский шпион – это вам не граф Монте-Кристо, да и война вот-вот закончится, поэтому о подкопах речи не было. Подкараулил охранника, засадил ему заточку под ребро и рванул на свободу. Была в той тюрьме, конечно, и охрана... Ключевое слово "была", на войне как на войне. "Не стой под стрелой, вылетит – не поймаешь" — говорит по этому поводу народная мудрость. В общем, порешил наш пацифист всех встречных и вышел на свежий воздух. Да вы, наверное, видели кадры хроники: Блашковиц заваливает здоровенного гестаповца и выбегает на зеленую травку под голубым небом.

Сказки всегда кончаются хорошо, вот только после окончания сказки наступает суровая правда жизни. А

Из личного дела
Willam J. Blazkowitz. Характер стойкий, нордический. Род занятий – секретный агент. Заброшен в ставку Третьего Рейха с целью сорвать секретные замыслы Гитлера. Вспыльчив. Эксперт по всем видам оружия, включая холодное. Равнодушен к алкоголю, но испытывает необъяснимую тягу к собачьим консервам. Говорит, что не женат, хотя есть и другие сведения...

правда в том, что не смог Вилли жить на воле, пройдя через все подземелья и коридоры. Кто это говорит, что у квакеров клаустрофобия развивается? Чушь полная! На открытом пространстве, когда нет рядом спасительных стен, нет угла, за который можно нырнуть, любой охотник начнет ощущать себя дичью. В коридоре все просто и понятно, а что делать на открытой местности, куда прятаться? Так и сходят с ума.

Вот и Блашковиц заработал себе эту дурацкую агорафобию. Попрыгал маленько на зеленой травке, посмотрел с тоской на вход в бункер, да и пошел добивать оставшихся фашистов... Когда наша героическая, несокрушимая и легендарная в сорок пятом приступила к полной зачистке немецких укреплений, Вильяма нашли плачущим в секретном бункере Гитлера на горе трупов, с мешком, под завязку набитым драгоценностями. Блашковица переправили в Союз. В закрытом вагоне, потому как герой наотрез отказался выходить на свежий воздух. Драгоценности переплавили в Золото Партии, ветерана же поместили в комфортабельную психбольницу, где тот и просидел до развала СССР. Сейчас Вилли тихо живет в двухком-



натной квартирке, никуда не выходит и практически ни с кем, кроме нескольких друзей, не общается. Только по ночам иногда бродит по лестнице с заточкой, вспоминая молодость... Однако внемлите, любопытные: вам выпала уникальная возможность прикоснуться к легенде! Уильям Блашковиц благосклонно согласился ответить на несколько вопросов вашего покорного слуги.

Джобс: Привет, Вилли! Как здоровье?

Блашковиц: Да какое уж тут здоровье, дружище... Старость – не радость, а пристрелить некому. Один ты не забываешь старика, заходишь... А молодым все какие-то турниры нереальные подавай, совсем с ума посходили. Недавно видел: идут несколько типов: "Ну что, пойдем, поквакаем? – Пойдем, конечно!" Сектанты, что ль, какие? Но быстрые, черти, мне с ними не тягаться...

Д: Да брось этот пессимизм, ты еще любого молодого за пояс заткнешь!

Б: Кабы так... Меня ж за все годы спецподготовки, не поверишь, прыгать не научили! Резать научили, стрелять научили, а прыгать – нет! Ну да в подвалах гестаповских мне это умение без надобности было, потому как там прыгать опасно – враз макушку о кирпичи расшибешь. А теперь поглядел я на молодежные места тусовочные (названия тоже странные: e1m7, q2dm1, dmPhobos) – куда там без прыжков, враз затопчут. Да и ревматизм замучил, шеей не покрутить; бывалыча, пытаешься голову задрать, ан нет, не тут-то было. Одна радость осталась – добермана изредка подкараулить...

Д: Что ж ты так, собачек-то?

Б: Ненавижу потому что! (не на шутку разбушевавшийся пенсионер хлопнул ладонью по столу) Тебе бы с мое на этих тварей поглядеть! Да не так, что она на поводке, а ты в танке – а глаза в глаза, и токма ножик махонький из оружия! Ох, намаялся я с ними в свое время..: Много в замке овчарок было, сторожили, как полагается. Поодиночке не бегали, видать, боялись – все больше стаями. Надое-е-ели... Одно хорошо – кормили их отменно. А по причине повышенной смертности собачки часто пищу не доедали. Ты ж меня знаешь, для меня бесхозная еда – прямое оскорбление, приходилось подчищать. И что характерно – еда-то очень даже ничего была! (с этими словами героическая личность привычно захрустела "педигрипалом")

Д: Что ж, только собаки тебя так зацепили?

Б: Вообще, в "Вульфенштейне" и без собак нескучно было. Собака что, хоть и умное, а все ж животное. Человек куда опаснее. А людей там хватало. Хотя какие, к черту, люди – фашисты сплошь и рядом. Правда, разболтались они там за годы вынужденного простоя. Поддавали основательно. Почему так думаю? А они по прямой ходить не умели, все больше противолодочным зигзагом.

Д: А может, они от пуль так пытались увернуться?

Б: Наивный ты, Джобс... Видел хоть одного, кто от моей пули увернулся? То-то. Разные там были: простые охранники в касках, гестаповцы в пилотках... Вот "пулеметчики Гансы" - это еще куда ни шло. Супербизоны, в каждой руке по шестиствольнику, пока завалишь – умаешься. Но больше всего я зомбей не любил...

Д: Каких еще зомбей?

Б: Старик, ты когда с дерева-то слез? Я был о тебе лучшего мнения... Неужто не слышал про это сверхсекретное суперорудие Рейха? Да если б не я, может, и война по-другому бы





повернулась...(Блашковиц попытался скромно потупиться) Наделали фашисты в лабораториях подземных разной нечисти и уже собирались ее в свет выпускать – а тут я, весь в белом, с пулеметом наперевес... Хоть и противно было, но пришлось. Уж больно они жутко воняли. Smell Blaster до сих пор не изобрели? Ваше счастье. Вот зто я и имею в виду, когда говорю "жизни не нюхали". Вот что в зтих зомби больше всего бесило, так зто отрицательное соотношение количества затраченных патронов к количеству трофейных. Стреляли, гады, больно, а как обшаришь карманы зтого дважды трупа – там жалкая обойма. Бывало, разделишь количество оставшихся патронов на число врагов, получишь бесконечно малую дробь, озвереешь вконец – и с заточкой на амбразуры...

Д: Что, так всех и порезал?

Б: Ага, "Понздзлник... вырззал взсь аул... скушно..." Там такие фокусы не прошли бы. Оружия немного было, всего-то три вида, не считая верного стилета: пистолет, автомат типа "шмайссер" и шестиствольный пулемет "Вулкан". Питались все из одной миски, поэтому патронов никогда не бывало много. Очень бесило сначала носиться электровеником по всему уровню, запоминая, где патроны валяются (потому как максимум – 100, и больше не взять). В конце уровня вечно какие-нибудь обормоты стадом паслись — половину боезапаса потратишь, а на новый уровень надо всегда стараться заходить во всеоружии. А так – оружие как оружие, разве что пистолет очень неплох – на дальней дистанции самое то. Автомат овчарок хорошо успокаивал, хотя разброс давал сильный. Ну а "Вулкан" - это вообще первая любовь и ночной кошмар разных главзлодеев. Эх, были времена... (Блашковиц мечтательно улыбнулся, ненавязчиво давая понять, что аудиенция окончена)

Д: Вилли, а не хочется тряхнуть стариной, вернуться в тот замок? Есть возможность...

Б: Может, и хочется, да только стар я уже для таких встрясок. Молодым везде у нас дорога, пусть попытают счастья. Заодно и узнают, кто такой Вильям Блашковиц. Я там в укромном уголке в минуту отдыха свой портрет на стене нацарапал. Только попроси их, чтоб чепчик зтот дурацкий не пририсовывали... Эх, знал бы, чья идея – зомбей бы на него ловил, как на живца... Ну давай, заходи еще. (С зтими словами геройский старик дружеским пинком ловко вытолкнул меня на лестничную клетку). Вспомним боевую молодость. Ты ведь тоже в свое время...

Д: Спасибо за интервью (сказал я уже закрытой двери).

Благодарность за помощь в подготовке интервью, с занесением в списки добровольцев на отправку в замок Вульфенштейн, объявляется следующим секретным агентам: Павлу Шумилову, Зубру, Андрею Щуру. Достойная смена растет!

Примечание:
Остается добавить, что о готовящемся выходе игры **Return to Castle Wolfenstein** было объявлено в марте сего года. Родная мама Wolfenstein'a, id Software, отказалась делать продолжение – их умы сейчас больше занимает DooM 3 – и передала зстафету широкоизвестной Xatrix (сейчас переименованной в Grey Matter Studios). На счету Xatrix стебово-кукурузный Redneck Rampage и гангстерский Kingpin. Свежие данные о проекте поступают сейчас регулярно, одна из последних его демонстраций проводилась в начале августа на выставке Quakecon 2000. Отзывы самые положительные. Не исключается [пока] возможность выхода игры уже в зтом году. Ждите превью.

Дмитрий GoodHobbit Хомак

Beach Head 2000

Хали-гали, паратрупер
Песня

Жанр	Arcade
Издатель	WizardWorks
Разработчик	WizardWorks
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM

Призрак ностальгии бродит по Европе, а заодно и по всем остальным частям планеты Земля, имеющей, как известно, форму чемодана. Разработчики, хронически страдающие от недостатка (читай – отсутствия) свежих идей, роются в подвалах, кладовках и на чердаках. Из залежей старого хлама извлекаются потертые пятидюймовые дискеты, с них бережно, кисточкой, стряхивается пыль... и разработчики жадно приобщаются к Древнему Знанию. И делают свои игры.



Золотой Век

Когда-то давно, в начале девяностых, а то и в конце восьмидесятых, существовала игра Paratrooper, несколько позже получившая статус культовой и классической. Клонов ее на разных операционных системах водилось видимо-невидимо, и не было, кажется, в те времена человека, который в нее не играл. Проста эта игрушка была как не знаю что... как паратрупер, наверное. Управляя маленькой пушечкой, надо было сбивать вражеских десантников, настойчиво стремящихся эту самую пушку изничтожить. Все. Ничего больше. Незамутненный аркадный геймплей.

Шли годы. Клоны появлялись все реже и реже, выросло новое поколение, о "Паратрупере" ни разу не слышавшее, ни разу в него не игравшее. И вот, в двухтысячном году господа-товарищи из WizardWorks устроили нам второе пришествие "Паратрупера", на этот раз – в 3D. Впрочем, "пришествие" – слишком громкое слово, "визит старого калечного друга" будет точнее, потому как кривовата игра оказалась.

По танку вдарила болванка

Смысл остался прежним, но игра, как это теперь принято говорить, обрела новое измерение. К длине и высоте прибавилась ширина. Такие дела. Пушка наша стоит отныне на морском берегу, впереди – пляж и навеки застывший (нарисованный) прибой, позади – неприступные скалы, кругом – враги. Наше дело, естественно, правое, и надо, чтобы победа была за нами, чуть слева и сзади. Достигается это все методичной пальбой по врагам, тупо штурмующим нашу пушку, тупо, будто не неприступные скалы у нас за спиной, а натуральный Форт-Нокс с золотым запасом какой-нибудь средней руки сверхдержавы, тупо, как будто нету на всем побережье другого места для высадки десанта... тупо. Но – такая игра, таковы законы паратруперского жанра. К героическому отражению массированной неприятельской атаки будь готов! Всегда готов...

К героическому отражению массированной неприятельской атаки будь готов!

Какой ты, нафиг, танкист?

И вроде бы получилась ничего себе аркадка. Летят самолеты, летят вертолеты, едут танки, плывут баржи – и все передают нам пламенный привет трассирующими пулями. А мы им не менее трассирующими отвечаем, чтобы жизнь медом не казалась. А чтобы слишком легко не было, разработчики выдали нам очень и очень ограниченное количество патронов, ракет и снарядов, так что просто засыпать все побережье горячим свинцом не удается. Изредка, правда, прилетает транспортный самолет и кидает маленький подарочек – аптечку или ящик патронов, которые непременно надо безбожным образом расстрелять... и это тоже по-нашему, по-аркадному.

И все бы было хорошо, если бы домкрат не сломался – сказал однажды классик, и сказал, видимо, про Beach Head. Потому что когда делаешь **настоящую** аркаду, руки должны быть прямыми, совершенно прямыми, и расти из тех мест, откуда им природой положено. Можно долго иронизировать над создателями игры, столь же долго можно говорить, что ребята старались, что игра малобюджетная и собрана на коленке, что цель была благородной, но средства оказались некачественными... Все так, но... не получилось трехмерного "Паратрупера". Очень жаль.



Итого. Играть хочется, но не получается. Ругать ни капельки не хочется, но что остается делать? В общем, неплохая игра, которая просто-напросто не получилась. Совсем. Обидно. И оценок не будет. Нечего там оценивать.

Владимир Веселов

Vietnam: Black Ops

Независимые умы никогда не боялись банальностей!
Л.Е. Хоботов

Одна из наших пиратских контор выпустила эту игру с названием "Кошмар в джунглях". Что ж, в порядке исключения доблестные "русефекаторы" попали в точку: это действительно не игра, а сплошной кошмар. Вообще-то и оригинальный подзаголовок – "Black Ops" – тоже достаточно хорошо передает суть игры: все в ней исключительно "Black", и на каждом шагу хочется сказать "Оп-с!".

Жанр	3D-шутер
Издатель	ValuSaft
Разработчик	Rise Saftware
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, Windows 95/98
Рекомендуется	Pentium III, 64 Mb RAM

Black

Начинается все вот как: бравому морскому пехотинцу дают задание устранить вьетконговского генерала. Какая необыкновенная честь! Для пущей важности в первой миссии его (то есть нас) лишают оружия и снаряжения. Дескать, отправилась на задание хорошо подготовленная группа бойцов, но всех их схватили и прикончили. А одного, которого прикончить не успели, заперли в бамбуковой тюрьме. Вскоре случился артналет на базу вьетконговцев, и охрана тюрьмы погибла (не вся, конечно). Зато в стене тюрьмы образовалась дырка, чем и воспользовался находчивый морпех. Как и подобает истинному борцу за свободу и демократию, наш герой решил выполнить задание в одиночку. Впрочем, другого выхода у него и не было, поскольку по договоренности вертолет должен был забрать диверсантов именно в том месте, где и обретается злополучный неприятельский генерал. Славная завязка, верно?



Честное слово, я тут ни при чем. Он ток стоял еще до моего появления, и остолся стоять после того, кок я ушел

Первая миссия начинается глубокой ночью. Я бы даже сказал, очень глубокой ночью, такой, что почти ничего не видно. Окружающие постройки и прочие детали уровня не столько видишь, сколько угадываешь, неприятеля можно заметить исключительно по вспышкам выстрелов. Разрывы снарядов иногда освещают какие-то фрагменты местности, но толком рассмотреть ничего не удается. Я тут зауважал было разработчиков: зто же надо – спроектировать уровень, нарисовать все детали, а потом аккуратно закрасить зто дело черной краской! Прямо "Черный квадрат" Малевича какой-то.

Но потом, в третьей миссии, наступил рассвет... О боже! Как было хорошо в темноте! Вообще-то, к недостаткам графики я отношусь очень терпимо, не раздражают меня ни резкие угловатые контуры, ни размытые текстуры, ни лезущие отовсюду пиксели – ну что поделаешь, если движок не позволяет сделать все более красивым. Но вот если движок позволяет, а разработчики по собственной криворукости не используют его возможности — тут уж быть терпимым трудно. И потом. Есть такой прекрасный познавательный журнал National Geographic. Если бы разработчики игры удосужились посмотреть любой его номер со статьей, посвященной Индокитаю, они бы и сами устыдились своего творения. Халтура, одним словом.

Оп-с!

"Оп-с!" — сказал я, когда во второй миссии подо мной обрушился деревянный мостик, и я упал в пропасть (миссия, естественно, на зтом закончилась). Перезагрузившись, я опять подошел к мостику и принялся его разглядывать. Состоял он из трех участков, два из них, как удалось установить опытным путем, были вполне крепкими, а вот третий развалился от малейшего прикосновения. Но визуально зто установить невозможно! То есть разработчики устроили игроку ловушку, в которую он обязательно должен попасть. Я так и вижу садистскую ухмылку разработчика, придумывающего очередную пакость: "А вот эту ямку мы текстурками пола прикроем. А пол-то под игроком проломится, и придется тому, убогому, опять весь уровень сначала проходить. Знай наших!"

Впрочем, в некоторых местах текстуры над ловушками чуточку отличаются, но, чтобы это заметить, нужно иметь перед глазами что-то для



Вьетномец отдельно, пулемет отдельно. Тем не менее, все роботоет.

сравнения. Одно хорошо — от взрывов гранат опасные участки рушатся. Причем, заметьте, когда они рушатся на голову герою, тому хоть бы хны. Оно и понятно — не голова его главное оружие.

Ладно, ловушки хоть и дурацкие, но их не так много — две-три на уровень. Зато прыжков с платформы на платформу, хождения по узким карнизам и прочих извращений a la Tomb Raider в игре навалом. Только герой наш несравненной мисс Крофт и в подметки не годится. Какой он из себя внешне, мы вообще не видим, по акробатике же это полный ноль. Все, что он может – тупо переть вперед да слегка подпрыгивать. Нет ни режима бега, ни замедленного передвижения, ни... Словом, вообще ничего, даже плавает морпех как-то странно. Собственно говоря, он вообще не плавает, а ходит в воде (если опустить его до самого дна, даже звуки шагов слышны).

Отдельного упоминания заслуживает звуковое оформление. Выстрелы и разрывы гранат звучат хоть и ненатурально, но, по крайней мере, в нужных местах. А вот все остальное вынесено на звуковые дорожки и играется невпопад. По идее, каждая миссия озвучивается своей дорожкой, так что звуки должны более-менее соответствовать игровому окружению. В первой миссии это разрывы снарядов, панические крики охраны; во второй – звуки падающих с потолка подземелья капель и шум водопада; в третьей – крики тропических птиц, и т.д. На деле же все это "великолепие" проигрываются почти произвольно. Может быть, это у меня что-то глючило, но стоило задержаться в подземелье, как я услышал и разрывы снарядов, и крики птиц, и еще много чего.



● Последние мгновения игры. Обратите внимание на череп с цифрами в правом верхнем углу – столько вьетнамцев я настрелял за три часа.

Кошмар

Недавно один из читателей написал нам, что в последнее время скриншоты для обзоров берутся из первых двух-трех миссий игры. По его мнению, это указывает на слабую игровую квалификацию наших авторов, их халтурное отношение к делу, и т.д., и т.п. Ну что же, специально для него я тут помещаю картинку с последнего уровня. И не моя вина, что уровень этот всего-навсего девятый, – разработчики посчитали, что этого вполне достаточно. Тут я с ними согласен - меня (при всей моей добросовестности) на большее не хватило бы. И так на прохождение игры ушла уйма времени, почти три часа.

Другой читатель упрекнул нас за то, что мы слишком много внимания уделяем отстойным играм. Дескать, тратить драгоценное журнальное место нужно только на хорошие игры, рассказывая о них подробнее. Действительно, серьезно рассматривать весь этот "Black кошмар" невозможно, а сравнивать его с такими хитами, как Quake или "Мессия", — просто преступно. Это проходная штучка, которую слепили на скорую руку, в надежде состричь хоть немного капусты. Но дело в том, что рядовой покупатель, завидев красивую коробочку с надписями типа "Survive deep in jungle", "Apocalypse now!" и портретом бравого вояки, может счесть, будто внутри и впрямь нечто стоящее. Поэтому приходится хоть что-то о таких игрушках рассказывать. Ну а поскольку читатели "Навигатора" – люди думающие и не склонны слепо верить авторитетам, ограничиться одним заявлением: "Это полный отстой!" – никак невозможно.


● Этот вьетнамец, как, впрочем, и все остальные, родом явно из Рязани



Внимание! Асфальтоукладчику Сергеичу срочно подойти к площадке №1. Клиент ждет.



Иван Банников aka Alhok

Star Trek: Klingon Academy

"So spoke the noble one
He convinced us all
He is a gifted man
So we will slaughter in the name of Christ
All and all, it's just a poor men's crusade
Poor men's crusade..."
Demons & Wizards

Канули в Лету те времена, когда зловещие фразы: "I'll eat your heart! You will die human scum! My offspring's will avenge me! I can smell your fear!" – знал каждый ребенок, в доме которого стоял компьютер. Во времена, когда словосочетание Wing Commander вызывало священный трепет в сердцах виртуальных пилотов, вышла игра, сделанная во вселенной Star Trek, – Starfleet Academy. В США сериал "Стар трек" стал культовым еще в восьмидесятые. И даже сейчас, если посмотреть хотя бы первый сезон "Звездного Пути", можно с уверенностью сказать, что по качеству сюжета и спецэффектов у сериала нет равных. Жаль, что ни один российский телеканал не смог приобрести права на показ этой эпической саги. Возможно, именно поэтому игры вселенной Star Trek у нас проходят незамеченными. Лишь поклонники сериала и настоящие ценители космических симуляторов нашли в себе силы разобраться в этой непростой игре. А разобравшись, становились фанатами Starfleet Academy. Я не знаю ни одного человека, который, поняв всю систему SA, мог оторваться от игры до того, как ее пройдет.

Жанр	Space Sim
Издатель	Interplay
Разработчик	14 East
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	LAN, Internet

Jerusalem is waiting for you
To raise ones again

И вот компания 14 East, специализирующаяся последние несколько лет на вселенной Star Trek, выпустила продолжение Starfleet Academy. И хотя по сюжету эти две игры никак не связаны, концепция геймплея осталась неизменной. По сути, и Starfleet Academy, и Klingon Academy – это симуляторы управления флагманом. Вы занимаете место капитана корабля и отдаете приказы: куда лететь, когда лететь, зачем лететь, кого атаковать, как атаковать, когда атаковать...

Подобная система управления кораблем кардинально отличается от любой другой, применявшейся во всех прочих космических симуляторах (если считаете, что космические симуляторы – все поголовно аркады, то мысленно заменяйте существительное "симулятор" на "аркада"). Не каждый день доводится управлять огромным кораблем с капитанского мостика. Для примера: это же самое, что управлять "Белой Звездой" из небезызвестного "Вавилона 5". Кто из любителей последнего не мечтал оказаться в кресле Шеридана, чтобы показать ворлонам и Теням, где их место!..

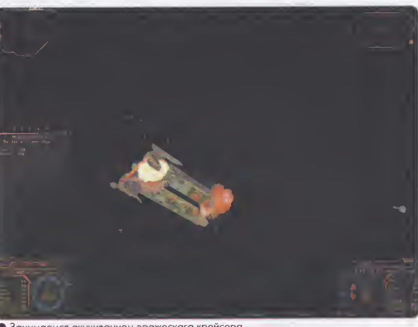
Starfleet Academy была жемчужиной жанра космических симуляторов; жемчужиной, спрятанной в жесткой мидии; жемчужиной, добраться до которой удалось немногим.

Но все это лирика, вернемся к реалиям. Сюжет Klingon Academy основан на событиях последнего сезона сериала. Один из лордов восстал. Пытаясь совершить государственный переворот, он со своими приспешниками атаковал родную планету Империи Клингонов. Ему противостоит имперский флот под командованием ректора Летной Академии Клингонов.

Так начинается вступительный ролик, исполненный в отличном стиле, с комбинированием компьютерной анимации и игры голливудских актеров. Смотреть заставки в игре одно удовольствие, вспоминаются старые добрые времена, когда космический симулятор без киновставок отличного качества не считался игрой вовсе. Это благодаря Freespace произошел переход от системы "полетал – посмотрел – полетал – посмотрел" к системе "полетал – полетал – прошел игру – смотри сколько хочешь".

Visions are true
Lets kill them all!

Klingon Academy возвращает нас в прошлое не только благодаря системе боев и фильмам, но и благодаря графике, что, в отличие от первых двух качеств, является явным минусом. Графика в Klingon Academy и вправду навевает ностальгические воспоминания. Создается впечатление, что в 14 East про-



Занимаемся акучиванием вражескага крейсера



● Пока Yomoto атакует нашего Emperor, мы, подло зойдя в хвост, запускаем торпеду...



● Капитан Lexington'а наивно полагает, что успеет уйти

сто взяли движок Starfleet Academy, которому, дай бог памяти, уже три с лишним года, и прибавили поддержку 3D ускорителей. И теперь скармливают нам зто. Неправильный подход, скажу я вам, нельзя так издеваться над игроками. Куда вообще смотрели издатели из Interplay когда давали деньги на разработку Klingon Academy? Какого черта они поскупилась на разработку хорошего движка?! Ведь совсем недавно тот же тандем выпустил Starfleet Commander — игру с великолепной графикой и отличным геймплеем. Разница между Klingon Academy и Srarfleet Commander лишь в том, что в КА вы находитесь внутри корабля, а в SC наблюдаете за боем извне. Но если в SC меню всех подсистем выглядят очень стильно и красиво, то в КА – коряво и убого. Да что там, вспомним хотя бы Starfleet Academy – даже в далеком девяносто седьмом году все выглядело намного симпатичней, чем мы можем наблюдать в близком двухтысячном.

А графика во время боя? Она не выдерживает никакой критики... После Freespace и Prophesy выпускать на рынок такой продукт не то что глупо, а, я бы даже сказал, преступно. Куда же делся незабвенный лозунг Interplay – By Gamers for Gamers? Кстати, на подходе – Voyager - Elite Force и еще несколько проектов... Неужели они будут такого же качества?

Помимо того, что полигонов на модели звездолетов пожалели до такой степени, что иногда плакать хочется, так еще и взрывы выглядят из рук вон плохо. И почему, когда уничтожается вражеский флагман, он в разбитом состоянии продолжает барражировать в пространстве, а когда взрывается мой, все, что от него остается – зто пара щепочек странного вида? Не знаете? Я тоже не знаю.

Единственное, на что в КА не противно смотреть, так зто графическое исполнение лазерных, плазменных и прочих залпов из разнообразных орудий.

So hear the voice of gods...

Про испорченные вредителями бочки меда, думаю, все наслышаны. А как насчет бочки дегтя, в которой по странному стечению обстоятельств все же находятся медовые прослойки? Что ж, в бочке под названием Klingon Academy мед все же есть. Музыка! В Klingon Academy ее можно слушать отдельно от игры, слушать долго и с большим удовольствием. Великолепный хор и симфоническая музыка стильно подчеркивают колорит расы Клингонов. Звуки и голоса героев подобраны чрезвычайно стильно. Средний клингонец — зто смесь гоблина или тролля с человеком, и голос у него соответствующий.

Klingon Academy стал издевкой над всеми фанатами сериала и Starfleet Academy

Но и здесь, увы, не обошлось без халтуры. Нормально озвучены голоса офицеров Федерации и Клингона, а вот о ромуланах забыли, и, когда вы летите на ромуланском крейсере, вам отвечают клингонские офицеры, неизвестно как попавшие на корабль Ромуланской Империи.

And we will slaughter...

А сейчас мы поговорим о реализме. Да-да, если уж зто космический симулятор, то он должен быть симулятором. С реализмом у КА все в порядке. Все подсистемы корабля работают как надо, повреждения корабль получает реалистичные (если торпеда попала в мостик – значит, половина офицеров отправилась к клингоновскому богу), причем визуально повреждения появляются именно там, куда попадает торпеда или плазма. Отлично проработана и система управления знергией корабля. Но на одном реализме игру не вытянешь.

The holy ghost cant save you anymore Your souls condemned to burn in hell

Подводя итоги, можно было бы поговорить о многом, но зачем? Ясно, что Interplay выпустила чистой воды коммерческий продукт с красивой обложкой и штампиком "Star Trek", но с полным отсутствием какой-либо начинки. Возможно, фанаты сериала и Starfleet Academy и будут играть в Klingon Academy, но недолго. Зато они будут долго плеваться. Потому как достойный сериал превратили в банальную дойную корову. Грустно, товарищи, ох как грустно. А ведь когда-то девиз By Gamers for Gamers был для Interplay не пустым звуком...



Зубр

KISS: Psycho Circus

Долбит Клоун публику подушками
И из ведер брызгает водой...
Тайм-Аут

Здравствуйте. Сегодня на мои плечи возлегла очень непростая задача: написать про игру с отвратительной графикой, практически отсутствующей музыкой и ужасным дизайном уровней, в которую, тем не менее, довольно интересно играть. Поэтому сия статья будет состоять из двух частей: первая, та, что значительно больше, пытается донести до читателя все недостатки игры и представляет из себя попытку поиздеваться над разработчиками. Вторая, та, которой почти не заметно, собственно и открывает истинную сущность игры и пытается выдавить из читателя слезу.

Жанр	FPS
Издатель	GOD
Разработчик	Third Law Interactive
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium 250, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Split-screen, сеть

Историческая справка

Для тех, кто родился относительно недавно и считает венцом музыкальной культуры молодого человека с нелепым псевдонимом “ДеЦл” и ВИА “Руки вверх”, — небольшая историческая справка. Существует, друзья мои, такое музыкальное направление как Hard Rock, и команда KISS –один из ярких его представителей. Помните – отвязные ребята с неповторимым узорами на лице? Но зто я так, к слову...

В последнее время наметилась тенденция к увеличению числа людей, которые кроме саундтреков из QII ничего не слушают. Стало быть, купонов за очередной альбом с них вроде как и не сострижешь, а зто непорядок! Самые умные музыканты – KMFDM, Fear Factory, Трент Резнор со своим NiN – поступили мудро: они стали писать музыку к играм. Что, кстати, неплохо у них получалось и, главное, играм на пользу шло (все бодро вспоминаем Carmageddon, Messiah, Quake, Wing Commander V и бесконечную серию NHL).

А вот ребята из ВИА Iron Maiden решили, что просто саундтрек для них – слишком банально и сделали свою игру, Ed Hunter. И была зта игра про Эдди настолько ужасна, что играть в нее можно было только закрыв глаза и не обращая внимание ни на что, кроме музыки... И надо же было такому случиться, что KISS тоже захотели денег. И они пошли по пути Maiden’ов, поручив малоизвестным Third Law Interactive разработку игры “по мотивам” себя, любимых. Выход игры был приурочен к мировому турне группы под названием Psycho Circus, и она получила такое же название.

Боже, мир опять в опасности...

Как-то раз поссорились Иван Иванович с Иваном Никифоровичем... Давно зто было, в чуждом нам измерении, и звали героев по-другому... Жуткое дело! Сошлись в последней битве, в апофеозе извечной борьбы Добра и Зла, Повелитель Кошмаров и четверо Старейших, олицетворяющих собой четыре ипостаси Силы. Добро, куда ж деваться, победило. Повелитель Кошмаров был повержен и приговорен к заточению. Естественно, перед процессом заточения Старейшие умудрились толкнуть речь – часа здак на два – о возмездии, о том, что вел он себя нехорошо, о вреде курения и пользе контрацептивов. Воспользовавшись моментом, Повелитель Кошмаров умудрился по быстрому посадить в недрах мира Семя Зла – не спрашивайте, что зто такое и как ему зто удалось, по-моему он и сам не вполне понимал, что творит... После зтого Повелитель деликатно напомнил Старейшим, что вообще-то можно и заканчивать с нравоучениями. Официальная часть закончилась, и злодея заточили. Кстати, не знаю уж почему, но Старейшие в процессе борьбы за идеи добра и справедливости подрастеряли все свои чудесные силы и стали обреченно болтаться в пространстве в виде бестелестных духов...

Время шло, Семя все прорастало и прорастало...ну и проросло. И теперь, в зто страшное для вселенной время, осталась одна надежда и опора, на чьи немОщные плечи легла судьба мироздания... зовут опору мадам Raven и является она старушкой, гадалкой и, по совместительству, владелицей таинственного заведения под многообещающим названием Psycho Circus. То есть “цирк для психов”. Ура?

Далее мы имеем четверых ребят, нагло заманенных коварной старухой в некий провинциальный американский городок, название которого аналогично русскому... в общем тому, что с мухами связано. На зтих ребят бабуся и переложила всю ответствен-



● Это лово. А ведь срозу и не догодоешься...

ность за спасение мира, а сама предпочла уставиться в свой хрустальный шар и сделать вид, что дает умные советы.

Что же, такой маразматический сюжет даже побоялись представить в виде мультика и скромно засунули в readme. Есть в нем только одна правильная вещь. ЦИРК!

Клоуны и смысл жизни

Теоретически, Psycho Circus задумывался как First Person Shooter, но то, что получилось в результате, чем-то напоминает MDK. То есть Аркаду. MDK — это Аркада (с большой буквы, если кто не заметил), а KISS: PC – просто аркада. Глупая аркада без глубинного смысла, замешанного на коровах (для неосведомленных: сей глубинный смысл можно было наблюдать в такой игре как Earthworm Jim, аркаде из аркад, святыне жанра). Поэтому трепетному человеку вроде меня приходится его выискивать. И, о радость, нашлось нечто, могущее сделать светлее жизнь в этом странном и глупом мире, – Клоуны. Я всегда недолюбливал клоунов – и вот, пожалуйста. В этом сером продукте индустрии компьютерных развлечений нам дали возможность рвать клоунов когтями, вспарывать их набитые ватой внутренности мечом, вышибать их дурацкие мозги прицельным выстрелом из гранатомета, расчленять... гм... впрочем, я отвлекся.


● Здесь мы немножко подрались...

Повелитель Кошмаров умудрился быстренько посадить в недрах мира Семя Зла – не спрашивайте, что это такое и как ему это удалось.

Итак, каждому из четверых обманутых бабулькой ребят предстоит пройти одну из проекций нашего мира на ипостаси Силы. В процессе продвижения к заветной цели, какой – не скажу, с нами случаются забавные казусы, которые выражаются в нахождении частей силы каждого из Старейших, которые они растеряли в битве с Повелителем Кошмаров. Эти части имеют самый прозаический вид – сапожки там с подковами железными, штаны, обвешанные острыми железяками (и как только, бедные, они в них сидели...), ну и, конечно же, маска с неповторимым орнаментом, символизирующая Силу... С каждым новым найденным предметом туалета мы на шаг приближаемся к пробуждению самого Старейшего внутри себя (!). Еще мы периодически подбираем оружие. В меру дебильное, но обязательно делающее совсем не то, чего от него ждешь. Как апофеоз маразма – карманный клоун-граната.


● Почти КЛОУН

Угловатые овалы

Давайте теперь поговорим о милых нашему сердцу разработчиках и их оч.умелых передних конечностях. Красной нитью в данном эпическом повествовании будет проходить мысль о том, что у авторов было огромнейшее количество оригинальных и интересных идей, большинство из которых в итоге оказались бездарно испорчены. Для начала все же сообщу, что по задумке уровни игры практически не имеют себе аналогов в семействе FPS. Как вам такие чудеса дизайна: гигантская книжная полка, на которой игрок выглядит тараканом по сравнению с громадами книг...или цирк со множеством балаганов и навесов, ярких, цветастых и...запачканных кровью. А внутри – приспособления для ужасных пыток... Если бы авторы обладали руками, растущими из правильных мест, то, несомненно, их уровни можно было бы демонстрировать как пример творческого гения, но... К сожалению, были упущены две вещи. Во-первых, элементарная логика. Неужели авторы всерьез думают, что балаганный занавес открывается ржавым вентилем на канализационной трубе? Вот-вот, и так все время. Никогда нельзя угадать, что, где и чем открывается. Тем более это неприятно, если обратить взор на второй недостаток. Полнейшую и абсолютную запутанность уровней. Кажется, сделано все возможное, чтобы нельзя было определить, где ты в данный момент находишься. Однообразие поистине удручающее, нет запоминающихся деталей, а если и есть, то будьте уверены, за углом найдутся точно такие же.

И это при лезущем изо всех щелей тумане. Кругами можно ходить бесконечно долго, пока не упрешься носом в то, что искал.

Непонятно по какой причине, но полигонов явно пожалели. Гладких линий нет вообще, все, что можно, упрощено, а те самые цирковые балаганы выглядят очень неубедительно...

Игра использует движок LithTech, который, в общем-то, умеет при должном старании выдавать красивую картинку. Но не здесь. Странные параллелепипеды, которые на самом деле трубы, овальный фонтан, представленный концептуальным шестиугольником, и, конечно, оружие, сделанное из чего-то, по своим оптическим качествам напоминающее бетон. Вы помните чудный обрез из Blood II, вы помните, как играл свет на его ржавых стволах? Забудьте! В нашем заведении свет играет только на буковках в главном меню, да и те - криво размазанные спрайты. Авторы умудрились взять все плохое из исходной версии движка и воплотить эти недостатки в жизнь в усиленном варианте. Разрешение и качество текстур вызывает мысли о насилии над художниками, а количество полигонов во всевозможных предметах стремится к числу "восемь". Единственное, что приводит в восторг и одновременно подчеркивает убогость всего остального, — это небо. Очень красивое небо, нереально красивое. На его фоне сиреневое нечто, символизирующее собой церковь, практически не имеет смысла.



● А это та самая книжная полка

Веселые KISS'овские мотивчики можно послушать всего пару минут, немного повозившись с музыкальным автоматом.

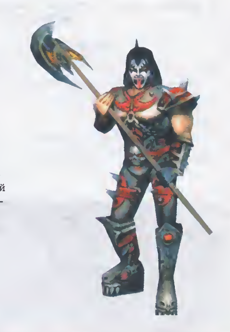
Let's rock!

Я прямо чувствую, что фанаты KISS сейчас приготовились увидеть хвалу музыке, звучащей в игре. Обломитесь, дорогие фанаты! Кроме тоскливого Ambient'а в игре ничего не звучит, а веселые KISS-овские мотивчики можно послушать всего пару минут, немного повозившись с музыкальным автоматом, стоящим в начале каждого эпизода. Так что, на фоне этой грустной новости, предлагаю закончить обсуждение игры с позиции колонок и наушников. Хотя еще стоит добавить, что сами звуки в игре не самого плохого качества, правда иногда появляются ниоткуда и пропадают в никуда...

Грустно и серьезно

Вот, собственно, мы и подошли к серьезной части статьи. Как я уже говорил в самом начале, в ЭТО интересно играть, невзирая на кучу недостатков. А происходит сие потому, что среди разработчиков был человек, или группа лиц, которые умеют создавать атмосферу в играх. Именно атмосфера погребена в завалах кучи недостатков и глюков, но если немножко постараться, ее можно разглядеть и оттуда.

Вообще, авторы поступили правильно – они не стали делать игру, в которой, скажем, один из KISS-овцев просто бегает и рвет на куски всех и вся под свою собственную музыку. Нет, каким-то гением был придуман и воплощен в жизнь, пусть кривой и глючный, но все же донельзя продуманный и пугающе реальный абсурдный мир ужаса. Чувство, которое рождается при употреблении этой игры, сродни тому, которое испытываешь, глядя дешевый американский ужастик – пусть монстры картонные а вместо крови – кетчуп, но смотреть все равно страшно. Так и здесь... Создается целостная атмосфера чего-то нереального, ненормального... эти клоуны со зверскими лицами, скрывающимися под веселым гримом...окровавленная цирковая арена... Поиграв полчаса, ты забываешь и про графику, и про дебильный сюжет. И это правильно. За это нужно хвалить.



Диагноз

Но хвалить я не буду. Знаете почему? Потому что далеко не каждый играет в игры ради идеи, и далеко не каждый сможет разглядеть необыкновенность этой игры через посредственную графику, за завалами кривых уровней. Играть должно быть не только интересно, но и приятно, а авторы об этом почему-то совсем не подумали.



F.A.K.K.2

Константин Подстрешный

Жанр	TPS
Издатель	Gathering of Developers
Разработчик	Ritual Entertoinmen
Локализация	Буко
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D-окс.
Рекомендуется	Pentium 3, 64 Mb RAM, 3D-акс. третьего поколения

"- Мария, смотри, что за негодяй идет по улице!
- Антонио, это же мой брат, негодяй Хорхе!
- О, да, Мария твой брат Хорхе – негодяй.
Тук-тук...
- Кто там?
- Это я, Мария, твой брат, негодяй Хорхе..."
Мексиканский радиосериал "Негодяи"

Свершилось, свершилось невозможное! Игра вышла к запланированной дате! Вот ведь есть еще в нашей жизни место чуду. Как обещали сделать F.A.K.K.2 в середине лета, так и сделали. Ну, конечно, недельку-другую протянули, но в целом хотя бы год угадали. Тенденция не может не радовать.

Различные Женщины ходят по свету, Буквально два слова - на тему на эту

Как и предполагалось F.A.K.K.2 не стал чем-то неожиданным. Представьте себе Tomb Raider, в котором почти нет головоломок, а основное время приходится заниматься расчленением разных монстров. Причем все движения и большинство приемов поведения главной героини остались те же – короче, будьте как у себя дома. Дома, в котором поселился враг.

На нашу долю выпадает играть за весьма суровую тетеньку, девушкой Джулию как-то язык назвать не поворачивается, после того, что она учинила в комиксе. Тетеньку весьма сочных форм. Трехмерная моделька, конечно выполнена на пять с плюсом (еще бы, попробуй ее плохой сделать, жена продюсера как-никак). Хотя мне вот больше всего в ней понравились глаза.

С сюжетом комикса и мультфильма игру почти ничего не связывает. Главный злыдень в лице (у него кроме головы собственно больше-то ничего и нет) повелителей мутантов Гиза (Gith) пробил защитное поле планеты, и теперь десантирует стада мутантов. Малодушное местное население никакого сопротивления не оказывает, а покорно ждет, когда их пустят на комбикорм. Одна Джулия, будучи теткой строптивой, носится и мочит всех подряд. Как становится известно по ходу игры, основной целью Гиза является сердце Вселенского Божества, которое он намеривается захватить. Вроде бы для этих целей он даже оживил Лорда Тайлера – старого знакомого Джулии... Впрочем, какое нам дело до сюжета? Главное, что есть мы, и есть они, ну эти, как их там, которых нужно м-о-ч-и-и-и-т-ь!



● Пример редкого садизмо. Единственный выход из ущелья – зоброться по плющу, что растет зо этим милым зубостым цветочком. Гигонтская Венерино Мухоловка, готово сьесть все, чему не хвотит умо держотся от нее подальше. Справа – маленький безобидный, пологухий, пушистый зверек. Что нужно сделать: подогнать пушистика к мухоловке и, пока растенье будет его жевать, – вскарабкоться по плющу.

Ну что я могу предложить, господа. Пять МП, гранаты – дают осечку примерно 50 на 50. Вот пистолеты есть: четыре Вальтера, один Парабеллум – это из импортного. И теперь отечественный производитель: Тульский Токарев, он же ТТ, сегодня один. Извини, очень быстро разбирают...

Правильно-правильно, разговор пойдет об оружии. Джулия им увешана от пяток до затылка. Тут и набор из всевозможных мечей, и топор, огнемет, шотган, пара УЗИ, РПГ, авиационный пулемет... из некоторого оружия у вас даже могут не дойти руки выстрелить! Например, пройдя игру, я вспомнил, что так и не прикончил никого "газовыми" снарядами для пращи. Причем, некоторое оружие героиня может держать, как в правой, так и в левой руке – это удобно.

Показателей жизни у Джулии не один, а целых два – первый собственно жизнь, а второй – вода. Жизнь Джулия пополняет, если скушает ягодку, гриб или яблочко (помашите ручкой любители яблок из MDK!) или хлебнет из специальной бутылочки, а чтобы поднять показатель воды нужно, правильно, попить водички или хотя бы просто, постоять в луже, при этом девушка заметно синеет.

Опытный читатель должен знать, что такое оверпауэр, это когда в игре наступает такой момент - и ты чувствуешь, что можешь порвать на полигоны всех и вся, это когда ты берешь берсеркер в Doom или энергетическую броню в Fallout. Когда за твоей спиной вырастают крылья, и ты

чувствуешь, как дрожат коленки у импов. Так вот в игре есть такие моменты, не сказать что их много, но они есть. Вот попадаешь в джунгли и вдруг понимаешь, что набрал и патронов и ракет по максимуму, а вокруг еще горы амуниции валяются, тогда берешь что-то вроде базуки - айда на ящериц-переростков охотиться! Или (путаешься несколько секунд в управлении) достаете, что помощнее, и давай рубить гадов. Патронов – горы, жизней – вообще ешь, сколько хочешь, благо ягоды и грибы вырастают снова, достаточно только немного подождать, а воды можно попить из ближайшей лужицы.

Родилась новая полигонная звезда!

Вы знаете, недавно я два дня подряд забывал покормить свою собаку, а потом заметил, что когда жарю картошку, она начинает ронять на пол большие сгустки белой слюны. Вот то же самое было со мной, когда я увидел графику в игре. Сейчас нет игр, способных сравниться по качеству графики с F.A.K.K.2. Такого цвета, такого богатство красок и световых оттенков вы не видели. Невероятно, такого еще не было! То, что творится на мониторе – это новый этап, новая ступенька в компьютерной графике. Конечно, ее очень быстро перешагнут, но все же... Естественно, чтобы оценить это все в полной мере, нужен GeForce, а лучше - второй. Ну, опять нам деньги на апгрейд экономить, прям как два гола назад, когда на Voodoo 2 копили.

Лучше графики в игре только музыка. Вы понимаете, какие должны быть треки, чтобы можно было сказать, что они лучше, чем графика? Особенно впечатляет заставочная Хеви Метал. Вы услышите ее, если купили журнал с диском. Ну, или возьмите вот по этому адресу: http://fakk2.godgames.com

Нет все-таки...

Чую - намучаются локализаторы из Буки с названием игры. Ой, намучаются. Как они ее называть на отечественном рынке будут, ума не приложу.
А знаете, что в игре плохо? Это сюжет. Извините, конечно, но ту сладкую жвачку, что пытаются нам сосватать, нельзя назвать настоящим F.A.K.K.'овским сюжетом. Мы-то ждали, что после выхода зтой игры возмущенные матери начнут выстраиваться возле магазинов с плакатами, требуя убрать игру с витрин. А что мы получили – еще одну сплошную политкорректность?

Идет Джулия по лесу – там великан плачет.

- Ты чего плачешь?

- Нога болит.

- О да у тебя же в ней какая-то железяка, давай вытащу...

- Спасибо, Джулия! Давай я тебе помогу...

Тьфу! А где предательство? Где коварство и врожденная человеческая подлость? Нам что обещали? Цитирую: “Приключения Джулии будут проходить в мире наркотиков, секса и насилия”. Конец цитаты. Ну и где это? Пройдемся по пунктам:

Пункт № ван. Наркотики, они же Drugs, они же дрянь, они же запрещены постановлением о наркотиках, их же везет маленькая лошадка в песне Найка Борзова. В игре не упоминаются ни разу. Разве что можно вспомнить здоровую зеленую крысу на болоте, курящую трубку, которую при определенной доли фантазии можно принять за косяк. А в самом комиксе зтого добра предостаточно. Там журнал тряхни – кокаин посыпется. Так что с наркотиками мы пролетели, в игре их нету, если не считать движок Quake 3, к которому мгновенно привыкаешь.

Пункт № секонд. Секс. Хммм... С ним тоже напряженка. Конечно, Джулия в своем рваном комбинезоне выглядит очень даже ничего, и все движения у нее там соответствующие.
Но что-то больше никаких намеков на половую зрелость игры не видно. Вот я понимаю, в Knights of Xentar вот там было, идешь по лесу, зльфийка под деревом сидит, привет Эльфийка! Привет Рыцарь... Гхм. Единственное, что можно упомянуть – это беременная сестра Джулии, тут хоть какой-то секс предполагается.

Хорошо, что в Буке пообещали патч специальный выпустить, который будет вносить в игру матерщину и раздевать главную героиню. Может, конечно, ребята пошутили, но как-то глаза у них при этом блестели больно подозрительно.



● А вот этого уровня, нет в игре! Не иначе как постеснялись и выкинули... ИРОДЫ!



● Эксперименты с живыми уровнями, которые так поражали в Quake 3: Arena успешно нашли воплощение в F.A.K.K.2

Пункт № сри. Насилие. Ну, хоть с этим все в порядке. После очередного комбо мечом враги, хрипя, расплываются в кровавой луже, добропорядочно разбрасывая свои внутренности и конечности по округе. А как Джулия начинает палить из пулемета! Град свинца сносит всех на своем пути. А кого не снесло, того наша тетенька ткнет мечом-бензопилой.

Или вот еще момент, бежит мама по городу кричит: "Вы не видели, тут мою дочку?" – а тут ее как солдат-мутант из огнемета бш-ш-ш... Грех после такого не прибить гада. Так что с насилием нас не обманули.

It seems that I have a notion, I just wanna see red

F.A.K.K.2 – это такая отличная штука, в которую нужно поиграть, не для того чтобы прокачать героев, узнать эпическую историю или посмотреть заставки, а просто чтобы поиграть. Правда, уже забытое ощущение? Эх, коротка кольчужка, в смысле игрушка. Проходится за один день, ну или за два, если не догадаетесь сразу, как финального босса убить, а это проблема достойная гайда. И так его надо мочить и этак, а потом еще мечом в прыжке ткнуть. Кстати, в конце игры сестренку Джулии, ту самую беременную, в очередной раз украли. Так что ждет нас впереди либо адд-он, либо F.A.K.K.2.5, потому что негоже оставлять беременную дуреху на потеху мутантам.

На редакторском собрании было решено выделить из сокровенных запасов родины серебряную медальку, которая теперь украшает и без того прекрасную грудь игры. Жаль, конечно, что сюжет и геймплей не достигли такого уровня, как графика и музыка. А то бы мы и золотую повесили – благо нам не жалко. Но все равно Леверлорд - молодец, и в Ritual тоже талантливые художники работают. Поблагодарим их за это. И отдельное спасибо братьям и сестрам за милосердие, а мы пошли на поправку...

Рейтинг:

Игровой интерес	8
Графика	10
Звук и музыка	9
Дизайн	8
Ценность для жанра	7
Всего	**7.9**

Время освоения: от 10 минут до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ МЕТОГЕНЕЗА

"Gith Wants, Gith Gets"
Gith

Внимание! Большая часть из этих монстров вам в игре не встретится, хотя они и были в пресс-релизах. Не иначе как разработчики опять не успели доделать и оставили все самое вкусное на адд-он.

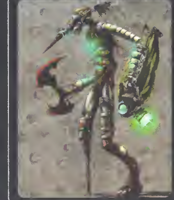


Белфигиориан (Belphigorian)

Белфигиорианы – сумасшедшее большинство, живущее в трущобах, которые покрывают большую часть поверхности Раума. Генетически изменившиеся, они чрезвычайно рады этому и готовы идти к дальнейшему "совершенствованию". И чем болезненней и мучительней оно будет, тем лучше.

Зеалоты (Zealots)

Те остатки первоначальных жителей Raum, маленькая группа Belphegorians, которые сохранили нормальную физическую и генетическую форму. Они верят, что в один день Gith падет, а их братья смогут прийти к генетическому очищению. Наивные оптимисты...



Четыре Жнеца (The Four Harvester)

Подобно четырем всадникам Апокалипсиса, четыре Жнеца – самые преданные из прислужников Гиза. Вызывающие отвращение, безжалостные, они готовы слепо служить Гизу. Харвестеры присматривают за порабощенными Гизом мирами и межпланетной торговлей. Оснащены целым арсеналом, для решения своих кровавых задач, так или иначе, работают они быстро и смертоносно.



Доктор E. Хидна (Doc. E.Chidna)

Управляющий Phantom Limb Corporation, глава House Digitorum. Исключительно одаренная и полностью рассеянная личность



Флешбиндер (FleshBinder)

Миньоны Четырех Жнецов (Four Harvesters) состоят из этих тварей. Они служат Жнецам также преданно, как сами Жнецы служат Гизу. Флешбиндеры - наиболее эффективные и дешевые изделия Phantom Limb Corporation.

Обычно имеют встроенные механические и несколько естественных конечностей. Они могут быть очень глупы или чрезвычайно умны, но вы не сможете узнать этого по их внешнему виду.

У нас длинные руки!

(интервью с руководителем игрового отдела компании New Media Generation Алексеем Медведевым)

Джобс в гостях у NMG (НИМ): Не надо паники! Это всего лишь я, пришел брать интервью. Вы что попрятались, никогда диктофона не видели? Ой, извините, это не диктофон... Ба! Руди! Ты ли это?! Сколько лет! Это ты тут всем заправляешь?! Здорово! Вот с тобой и поговорим.

Алексей Медведев aka AleksRudyBear (Руди): Привет! Как это тебя охрана-то пропустила... в смысле, очень рад, давай поговорим, я не отказываюсь.

НИМ: Еще бы ты отказался. У нас, знаешь ли, длинные руки, мы еще не забыли твоего Навигаторского прошлого! Рассказывай, как ты дошел до такой жизни? Ведь был же симуляторщиком, летчиком...

Руди: Да, было дело. Сейчас некогда и к штурвалу припасть, а так хочется. А насчет того, как докатился. Ну... так вышло.

НИМ: Ясно. Сейчас, я так понимаю, работа вовсю кипит. Время свободное остается? На отдых, на игры?

Руди: Время остается только на поспать, и иногда поесть. А играю я сейчас только в одну игру. В ту, которую делаю.

НИМ: А как проект-то называется?

Руди: Hired Team: Trial

НИМ: Что-что? Харей в тину? Оригинальное название...

Руди: Джобс, ты так и не выучил английский... И как тебя в журнал-то пустили...

НИМ: Меня не пускали, я сам пришел. Ну не сердись, и извини за бездарную шутку. Давай начнем с истоков. Расскажи, с чего все начиналось? Насколько я знаю, изначально проект имел какое-то отношение к викингам...

Руди: Было такое. Первоначальная идея игры Hired Team заключалась в сочетании элементов Lost Vikings и Quake. То есть играть надо несколькими персонажами, обладающими уникальными способностями, причем проходить уровни можно было, только правильно переключаясь с одного персонажа на другой.

НИМ: Так-так, интересно. А как потом это все развивалось, видоизменялось?

Руди: А потом возникла идея превратить проект в по-настоящему серьезный шутер. Чтобы была команда из специалистов в военном деле, чтобы прохождение уровней было более гибким. Например. Огромная площадка, на другом конце видно охранника возле ворот. Снайпером снимаем этого мужика и проходим без проблем. Если ума на это не хватает, то охранник зовет братву, и у нас есть возможность, переключившись на пулеметчика, покосить их всех.

НИМ: Что же, смысл я понял. В сингле такие моменты можно здорово обыграть, взять тот же Deus Ex для примера... Но почему же тогда вы все-таки решили начать с сетевой игры?! С чего вы взяли, что это будет удачный ход?

Руди: Здесь все просто — это была вынужденная мера. С течением времени и развитием проекта стало ясно, что тянуть два направления – мультиплеер и сингл — не получится. Мы просто не успели бы в срок все закончить в запланированном объеме. И тогда было принято решение разделить игру на две полноценные части. У нас было много идей для мультиплеера, поэтому мы решили начать с чисто сетевой игры – так родился Hired Team: Trial. В то время уже говорили о Q3 и UT, но никто еще не знал, как это будет выглядеть. Мы решили, что наша игра попадет, что называется, в обойму.

НИМ: Хорошо, но на какую аудиторию вы тогда рассчитываете? Вы серьезно полагаете, что люди вдруг бросят свои кваки, анрылы, каунтер страйки и побегут к вам? Чем вы их можете привлечь?

Руди: Зачем бросать? Ты правильно сказал, что люди играют и в Quake, и в Unreal, и в Counter Strike... Просто мы хотели, чтобы в этом ряду стояла еще одна игра. Высококачественный российский шутер со своими особенностями. Другим движком, другой атмосферой, другим геймплеем.

НИМ: Тогда расскажи подробнее о геймплее, пожалуйста. Я знаю, что есть два режима — аркадный и другой, ваш фирменный, "настоящий" боевой режим. В чем особенности каждого?

Руди: Аркадный режим очень похож на то, что мы видим в Q3 или UT. Изменения, конечно, есть – это бешеная динамика. Тактический режим отличается от него довольно сильно. В нем работает измененная физика, учитываются региональные повреждения, на уровнях почти нет аптечек. Именно в этот режим мы пытались привнести что-то новое, что-то свое. Аркадный же — дань формализму :) .

НИМ: Ага, значит, тактический режим отличается не только тем, что игрок в нем реалистично убивается с одного выстрела?

Руди: Разумеется. Можно еще вскарабкиваться, подтягиваясь, на возвышения (не прыжками едиными живы шутеры!), проделывать еще кое-какие интересные трюки. Или вот та же система повреждений.



Раненый в ноги солдат будет еле-еле плестись, и при этом истекать кровью, что без аптечки все равно приведет к его гибели. А если слегонца стукнуться башкой обо что-нибудь твердое — потеряешь ориентацию. И так далее. А вообще-то игрок у нас быстро убивается и в аркадном режиме :) .

НИМ: Безжалостный вы народ... А какие разновидности сетевой игры предусмотрены?

Руди: Deathmatch, Team deathmatch, CTF. Все это и в аркадном, и в тактическом режимах. По нашему замыслу Hired Team: Trial должен включать самые разнообразные испытания, как бы подготавливая бойца для суровых миссий сингла.

НИМ: Разнообразные, говоришь? Расскажи тогда вкратце, что у вас за уровни будут, какую мысль в них заложили левелмейкеры?

Руди: Мы стремились делать очень разные карты, на все вкусы и стили игры. У нас есть и древние замки, и техногенные уровни будущего. Но рассказывать об этом не хотелось бы. Лучше один раз увидеть :) . Всего же уровней будет двадцать. Основной идеей игры является Испытание, то есть серия тестов, которые претендент должен выполнить. Но тест подразумевает не только наличие меткости или других умений у игрока, но и его адаптационные возможности. Именно поэтому нет практически ни одного похожего уровня.

НИМ: А с ботами у вас как? Не промокают в дождливую погоду?

Руди: С ними все в порядке. Только сколько мы с ними мучались! То они у нас слишком много бегали, то безбожно кемперили... Сейчас главная проблема - решить, где им добавить ума, а где отнять. Уж больно шустро они игрока выносят ;) .

НИМ: Да я уж понял... Но побеждают они скорее не умом, а просто активно пользуются уязвимостью игрока. Особенно в тактическом режиме. Не кажется ли вам, что он плохо приспособлен для борьбы с ботами?

Руди: Нельзя так сказать, что режим не приспособлен. Скорее, там сложнее выжить человеку. Зато какие получаются дуэли "человек vs. человек"! А в Испытании только последние уровни будут в тактическом режиме.

НИМ: В свое время говорили, что вы привлекали к созданию игры ряд знающих толк в шутерах "отцов". Кто они, и, главное, что они присоветовали, какую мысль вдохнули в Hired Team?

Руди: Ой, всех уж не упомнишь. Назову только Василия Васильева, чемпиона по игре в Doom. Собственно, мы его переманили в нашу команду, и результаты его трудов увидят геймеры...

НИМ: Нехорошо :) . Ушел от ответа, не стал конкретизировать. Ладно, с концепциями, будем считать, разобрались. Теперь поговорим о техническом исполнении. Тут, чувствую, ответы будут более уверенными, верно?

Руди: Верно, нашим движком мы по праву гордимся. Скажу честно, он ни грамма не уступает движку Quake3, а в чем-то даже и превосходит его.

НИМ: А имя у движка есть? И, кстати, не собираетесь его потом продавать?

Руди: Мы называем его "Shine". И его уже можно купить. У тебя есть знакомые, которым позарез нужен классный движок? :)

НИМ: Надо — найдем! А что с системными требованиями?

Руди: Минимум – PII-233, 64 Mb RAM, 3D-accelerator. Для нормальной игры я бы посоветовал PII-300, TNT2. Хотя, если честно, я совершенно нормально дома играю на C-300 с TNT... А еще у нас интернет-код весьма неплохой :) .

НИМ: Собственная тестовая команда есть? Или только отзывы по публичной деме?

Руди: У нас есть тестовая команда. Публичный тест (не дема, заметь, тут большая разница!) также дал нам массу полезнейших отзывов. Без ложной скромности скажу: проблемы возникли у очень небольшого количества игроков.

НИМ: Да уж, мы народ очень скромный :) . Теперь поговорим



о сингле. Он все-таки будет? Когда, в таком случае, и как это все увязано по сюжетной линии?

Руди: Безусловно, будет! Сингл мы начнем делать в конце лета. Это наш следующий проект. А с сюжетом все просто. Есть вселенная Hired Team – это будущее, 2064 год. Наемные Команды, занимающиеся заказными убийствами, стали рядовым явлением. Игрок будет членом одной из таких команд. А в Hired Team: Trial он всего лишь один из претендентов в эту команду, которому необходимо пройти жесткий отбор. Подробное описание ситуации есть на нашем сайте (www.nmg.ru).

НИМ: И сингл будет основан на вашем фирменном тактическом режиме боя? Или подождете, посмотрите, встретит ли он одобрение общественности?

Руди: Да, окончательное решение мы еще не приняли.

НИМ: А мультиплеер, в таком случае, подготавливает почву для одиночной игры-продолжения? Все эти многоступенчатые испытания тренируют игрока, готовят его к последующим сверхсложным заданиям?

Руди: Почему сверхсложным? Мы постараемся сделать интересный сингл, он не обязательно должен быть сверхсложным.

НИМ: А что у нас со звуком, с музыкой? Насколько серьезно вы эти вопросы прорабатываете? Не считаете чем-то второстепенным?

Руди: Со звуком и музыкой у нас все хорошо. Работа над ними уже закончена. Музыку нам писали Dirty Moleculas и Ruber, всего с игрой будет 6 аудио-треков. Также мы поддерживаем все современные стандарты вывода звука – это и A3D и EAX, так что 3D-эффекты можно будет оценить по полной программе.

НИМ: Замечательно. Спасибо, Руди! Удачи вашей "продажной команде"! О, ты, кстати, не сказал, русского названия у игры не будет?

Руди: Нет, не будет :) .

НИМ: А, мир, дружба, интернационал... Тоже правильно. Ну, еще раз спасибо за беседу.

Hired Team: Trial Team	
*Алексей "**AleksRudyBear**" Медведев:*	продюсер и руководитель проекта
*Сергей "**Casper**" Миронов:*	ведущий дизайнер, дизайнер уровней, сценарист
*Андрей Хонич (**Войнаровский**):*	ведущий программист
*Вадим Верещетин (**Халеев**):*	игровой программист
Сергей Рожков:	сетевой программист
*Станислав "**ViCont**" Мельников:*	дизайнер уровней
*Александр "**Crrush**" Ланда:*	дизайнер уровней
*Алексей "**MEPS**" Винокуров:*	художник, игровой дизайнер, веб-дизайнер
Ирина Егорова:	художник, моделлер
*Александр "**SkyTale**" Халявин:*	3D-моделлер, аниматор
Евгений Дудин:	3D-моделлер, аниматор

MT-kondar

MiRRoR's QUAKE III: Arena Duel Championship

Отгремели весенние баталии кваkеров на ПАКК'е, до EuroCPL еще очень много времени, а разминать косточки в бесчисленных тренировках уже всем надоело. Захотелось чего-то большого и светлого, дабы проигрыш был не просто поражением, а целым крушением надежд на какое-нибудь призовое место, а выигрыш ознаменовывался значительным поднятием престижа своей драгоценной особы. Турнира захотелось. Опять. Ну, так получите!

Как раз в этот подходящий момент и появилась в Интернет на "веббордах" и "гуестбуках" всех более-менее крупных квейкерских сайтов расчетливая реклама предстоящего дуэльного чемпионата в пока что мало кому известному клубе "Mirror". И хотя времени до чемпионата осталось "всего ничего", на него успели зарегистрироваться не только столичные игроки, но и представители Питера, Череповца, Воронежа и Орла. Некоторые участники добирались даже из ближнего зарубежья, соревнование также почтил своим присутствием игрок из Эстонии, ныне проживающий в США и принимавший до этого участие в Razer CPL. Так что предстоящее соревнование получилось более чем представительным.

Наблюдая такой ажиотаж, организаторы приложили все усилия, чтобы не ударить в грязь лицом. Верным союзником в этом нелегком деле стало "железо". Как и значилось на сайте организаторов, комплектация PC была следующая - PIII-550, 128 MB RAM, Creative Sound Blaster Live 1024, GeForce 256 Annihilator Pro DDR, мониторы 17", наушники Technics и Сеть Fast Ethernet (от Comptek'a, кабеля 5-ой категории) на профессиональных свичах Nortel Networks. Наконец-то в России стали проводить чемпионаты на неслабых и, самое главное, неглючных машинах. Выделенные серверы не упали ни разу, а компы практически не глючили (неправильно установленные "мышиные" драйвера от экзотических грызунов не в счет). А ведь у большей части накладок ноги растут именно из hardware, и победа достается не тому, кто сидит на более "нетормозной" тачке, а тому, кто лучше играет. В общем, железячная сторона чемпионата оказалась на высоте.

Еще одной старой проблемой, которой, к сожалению, не совсем удалось избежать, является ожидание перед началом соревнований. Но и тут время "ничегонеделания" перед началом турнира было на порядок меньше, чем скажем, на ПАКК'е. А уж за призы побороться стоило точно - основные призы были таковы: 3 место - 100$, 2 место - 200$ и 1 место - 300$. Кроме того, имели место быть элитные кубки, что иному квейкеру дороже, чем все призовые деньги месте взятые и на себя помноженные.

Пожалуй, первый день был самым сумбурным. Сказывались определенная малоопытность организаторов и большое количество народу. Тем не менее, к вечеру суматоха утихла, и весь второй день прошел гладко. Именно он стал днем сюрпризов и интересных событий. Игрокам, кстати сказать, так понравилось играть на Pentium III, что, отыграв свою игру, они никак не хотели "слезать" и всякий раз препирались с организаторами турнира, создавая всяческие трудности.

К сожалению, нам не удастся рассказать обо всех поединках на этом чемпионате в связи с катастрофической нехваткой журнальных страниц, поэтому мы остановимся на "мини-сенсациях" чемпионата и, собственно, на самом финале. Итак, четвертое место после небезызвестного 4z-Pow3r'a занял [QGB]Demon (Воронеж), игра которого произвела хорошее впечатление. Кстати, участники с периферии очень громко заявили о себе на чемпионате, показав именитым столичным игрокам, что постоянные тренировки важнее, чем опыт, и что расслабление за Diablo 2 - непозволительная роскошь :) .

Финал "Mirror's Quake III: Arena Duel Championship" проходил поздно вечером... Двое финалистов: PELE [PK] (Петербург) и Polosatiy (Москва), по-разному дошли до него. PELE [PK], отыграв все игры, остался в винерах, то есть не проиграл ни одного матча, сказался богатый опыт, накопленный во время игр на чемпионатах Европы. Polasatiy же прошел сложный путь, порой вырывая победу прямо из сумбурно трясущихся, сжимающих мышку рук соперника, проиграв один раз, он уже больше не имел страховки, и следующее поражение могло стать для него последним. Так что в финале некоторое психологическое преимущество получил PELE.

Главная игра сезона проходила в абсолютно темном помещении, от зеркал которого отсвечивал лишь свет от мониторов соперников. Для зрителей был вывешен громадный телезкран, на котором транслировался ход чемпионата. Нервы в этой борьбе решили все. PELE оказался более спокойным и сконцентрированным (у него был один проигрыш в запасе), Polosatiy же окончательно потерял контроль, и лез на рожон, отдавая все новые и новые, такие драгоценные фраги. После первой игры он попытался успокоиться, но небольшой перерыв не пошел ему на пользу. А уже почти взявший в свои руки победу PELE, не хотел ее отдавать. Вторая игра завершилась задолго до конца основного времени. В итоге чемпионом этого лета стал PELE [PK], "отобравший" у соперников 300$, "маечку и кепочку" и получивший благодарности тысяч зрителей, смотревших это красивое и завораживающее соперничество.

Выводы из всего выше сказанного можно сделать только одни: в данный момент наши ребята довольно неплохо подготовлены к поездке в Европу, где вскоре им придется не только рекламировать своего спонсора (у кого он есть), но и, пожалуй, отстаивать честь страны. Все-таки, несмотря ни на что, чемпионат в компьютерном клубе "Mirror" прошел успешно, за что огромное спасибо организаторам, и ничего, что кто-то уехал побежденным, главное ведь не победа, а участие и общение.

Чемпионатные демки можно скачать с http://vteam.comintern.ru:8101.

P.S. В конце августа пройдет тимплейный чемпионат 4x4 в клубе "DeepTown Cafe" (*http://deeptown-cafe.ru*), а в начале сентября - 2x2 в "astalaVISta" (*http://www.astalavista.ru*). На момент выхода этого журнала, эти турниры, скорее всего, уже закончатся. В середине сентября состоится чемпионат 2x2 по Unreal Tournament, информацию можно будет найти на *http://clan34s.formoza.ru*. Похоже, анрылеры всерьез собрались догнать и перегнать квакеров. Бог в помощь, как говорится.


STRATEGY

Опять лето

Ну вот, наконец-то наступило лето... Я понимаю, что в сентябре эта фраза выглядит, мягко говоря, странно, но что поделаешь, если для меня лето наступило в августе. Студенты закончили сдачу экзаменов, отработали положенную практику и разъехались – кто к теплому морю, а кто и к холодному. Пришлось для наполнения раздела привлекать старые проверенные кадры, да и самому потрудиться. Ну что же, как говорится, старый конь борозды не испортит, так что, надеюсь, раздел получился не хуже, чем всегда.



Судя по отзывам, новая структура раздела читателям понравилась, так что больше новшеств вводить пока не будем. Хотя есть у меня еще одно предложение.

Недавно на нашем форуме состоялась дискуссия об оперативности и качестве. Смысл ее таков: сейчас "Навигатор" старается обозревать все игры как можно оперативней, то есть, если игра в текущем месяце вышла, то она в нем и должна быть рассмотрена. Но игры имеют скверный обычай появляться за неделю, а то и за несколько дней до сдачи номера в печать. Вот и получается, что разобрать игру в деталях не всегда удается. Пока что нас выручает громадный игровой опыт авторов (во как завернул! Впрочем, похвалить подчиненных никогда не мешает, для повышения служебного рвения), но иногда получаются ляпы.

Приведу пример из собственной практики. Дали мне год назад задание написать за три дня обзор по Disciples (не в "Навигаторе", а в одном онлайновом издании). А я еще и каким-то гайдом в то время занимался, так что посмотрел игру "по диагонали", да и написал совершенно разгромную на нее рецензию. Графику ругал, систему боев, схему строительства. До сих пор стыдно.

Это крайний случай, но бывает иногда и так, что напишешь об игре более-менее правильно, а потом обнаруживаешь в ней какие-то интересные вещи, что-то новое и полезное, или наоборот, какие-то недостатки. Но статья уже в печати, и ничего исправить нельзя. В том же упоминавшемся мной онлайновом издании была практика написания deep revue, то есть углубленного обзора игры. Сначала в кратчайший срок выпускался обычный обзор, поверхностный, так сказать, а потом, если автор мог что-то добавить, исправить, выпускалось это самое deep revue. Не устроить ли нечто подобное и в "Навигаторе"?



Сделать это можно было бы примерно так: в блоке "Вести с передовой" ввести страничку или две с краткими аннотациями всех вышедших игр. Там, без выставления рейтингов, без навешивания ярлыков просто рассказать, какие игры вышли в последний момент и какое впечатление они произвели на нас. А уже в следующем номере те игры, которые того заслуживают, можно было бы рассмотреть подробно.

При таком подходе мы сможем рассказывать о гораздо большем количестве игр (в идеале – обо всех), причем подробному разбору подвергнутся только достойные. Впрочем, если какая-то игра много обещала, но оказалась полным отстоем, о ней мы тоже напишем подробно.

Посетители нашего сайта уже в массе своей одобрили эту идею, теперь хотелось бы узнать мнение остальной читательской аудитории.

Да, между прочим, я все призывал вас связываться со мной всякими хитрыми способами, но забыл простейший – электронную почту. Исправляю ошибку, и вот вам мое "мыло": vveselov@mtu-net.ru

Владимир ВЕСЕЛОВ

Новости

К-Д ЛАБ в своем репертуаре

"1 С" и "К-Д ЛАБ" недавно объявили о подписании договора на создание новой стратегической игры под рабочим названием "Периметр" (как вы понимаете, "1 С" будет ее издавать, а "К-Д ЛАБ" разрабатывать). Вот что написано в пресс-релизе: ""Периметр" представляет собой стратегическую игру в реальном масштабе времени, построенную на захвате территории с помощью динамического мелкодетального изменения ландшафта и окружения зтих зон специальным защитным барьером-периметром. Игровой момент сочетает в себе как современные приемы управления группами юнитов и ресурсами из популярных RTS, так и проверенные веками территориальные принципы четко выраженного захвата жизненного пространства, в выбранном жанре на данный момент относительно слабо использующиеся."

Вы что-нибудь поняли? Вот и я тоже. Ох уж зти "Кадавры", вечно они что-то здакое придумают, от чего журналистам, а потом и игрокам в затылке чесать приходится. Да и получится у них в конце наверняка совсем не то, что они в начале обещали (тем более что выйти игра должна в конце следующего года). Позтому я решил не пересказывать обещания разработчиков, а заслать агента "Ревенант" в штаб-квартиру "К-Д ЛАБ". Вот вернется он оттуда ("Когда и если", - как любит говорить К. Подстрешный), тогда и сообщим подробности.

"Тотальный Homeworld"

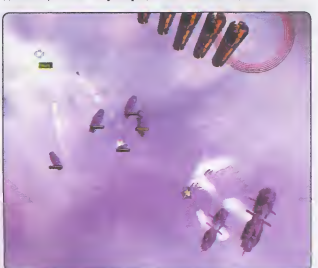
Такая странная конструкция у меня получилась после ознакомления с материалами по игре Outforce. Сами разработчики (шведская команда O3 Games) заявляют, что зто будет игра в стиле Total Annihilation, а скриншоты больше напоминают Homeworld. А вот что пишет в пресс-релизе компания "Сноуболл", которая будет издавать зтот проект в России:

"Действие Outforce происходит в двадцать пятом столетии, на краю галактики, где колония землян борется за существование с двумя агрессивными расами-соседями: черепахообразными гобинсами и технократичными крионами. Выбрав одну из трех сторон, игроку предстоит провести свою армию через цепочку побед к полному разгрому противников (всего в игре три десятка миссий), сражаясь в открытом космосе на фоне астероидов, газовых скоплений и облаков космической пыли. Для каждой из рас доступно более 40 видов боевых космических подразделений, включая буксиры, мобильные базы, монтажные комплексы и корабли-камикадзе.

Движок игры полностью трехмерный, камера свободно перемещается над полем боя и может вращаться, а также менять масштаб. Четко соблюдены и основные физические законы - учитываются зффекты от распространения ударных волн, отброс объектов при столкновениях, отдача при выстрелах.

Искусственный интеллект представляет собой специальный модуль, способный к самообучению и к использованию тактики противника против него же самого".

Как и положено закоренелому скептику, я не очень-то верю в последнее обещание. Но кто его знает, вдруг случится чудо и мы получим AI, с которым можно будет воевать на равных? Ладно, будем ждать. До октября, как говорят.



Драконы на колесах

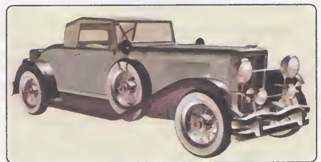
Нет, ну до чего только разработчики не додумаются! Вот попалась мне новость о выпуске в онлайновую продажу железнодорожной стратегии Rail Empires: Iron Dragon. Пошел я на нее посмотреть, и что же обнаружил? Действительно железнодорожная стратегия, только действуют в ней зльфы, гномы, драконы и прочие сказочные персонажи – дело происходит в фзнтезийном мире под названием Darwinia. Насколько я понял, он является основой для серии онлайновых игр Mayfair Games. Надо будет с зтим миром попробовать разобраться, ведь в ноябре появится версия игры на CD-ROM. А я к железнодорожным стратегиям слабость питаю, пусть даже они проходят в таком, мягко говоря, странном окружении.

Panzer General III: Scorched Earth

В сентябре любителей воргеймов ожидает приятный подарок – третья часть "Танкового генерала". Игра будет выполнена на отличном движке от Panzer General 3D Assault, слегка улучшенном и дополненном. Впрочем, любителем воргеймов не столь важны красоты, сколь содержание, позтому сообщаю: в игре будет четыре строго исторических кампании (состоящих из почти трех сотен сценариев) и куча одиночных миссий. Более того, обещается уникальный генератор сценариев, который будет создавать новые сражения с соблюдением полной исторической достоверности. Любопытно будет посмотреть, что же из зтого получится.

Если кто-то, кое-где у нас порой...

Есть у меня один сослуживец, который, выйдя в отставку, решил заняться бизнесом. Дело у него пошло хорошо, и очень скоро к нему пришли накачанные ребята с предложением "крыши". Спорить он не стал, но, начав сотрудничать с зтой, так сказать, "фирмой", обнаружил, что организация у них хромает. Будучи человеком отзывчивым, мой знакомый стал им в зтом плане помогать,



и очень скоро дела у них пошли прекрасно (сейчас, правда, большинство членов "фирмы" все равно сидят сами знаете где). Это я все рассказываю к тому, что руководить шайкой – дело сугубо стратегическое, наше, стало быть.

Вот почему меня порадовало открытие сайта Gangsters 2: Vendetta. Надо сказать, принципиальных отличий от первой игры я не обнаружил. Кое-что станет удобнее, кое-что значительно красивее, появятся новые персонажи, новые автомобили и еще кое-какие мелочи. Главным же тут будут новые кампании и сценарии, которых ожидается немало.

Выйти игра должна где-то в начале следующего года.

Вести с фронтира

Об игре Conquest: Frontier Wars от Digital Anvil у нас была короткая новость в шестом номере (там, где про E3 рассказывалось). Недавно открылся официальный сайт игры (http://www.microsoft.com/games/conquest/), так что появилась возможность разведать, как там идут дела.

Выложенные скриншоты обнадеживают – если в игре все будет хоть наполовину так красиво, Homeworld помрет от зависти. Между прочим, основной упор разработчики делают на то, что разные космические объекты (астероиды, метеоры, туманности) будут присутствовать не только для красоты, игроку придется их учитывать в своих стратегических построениях. Неужели на астероиды можно будет ставить орудия или возводить форты, которые другой стороне придется захватывать?

Адд-он к Majesty задерживается

Не знаю, как вы, а я его ждал с нетерпением, поэтому весть о переносе сроков выхода Majesty - The Northern Expansion с июля на середину октября меня шибко расстроила.

Для тех, кто не в курсе, сообщаю: в адд-оне обещана новая кампания, новый тип земель (как будто они там на что-то влияют), новые монстры. Как видите, изменения не такие уж и большие, так что причина задержки совершенно непонятна; скорее всего, менеджеры по продажам подсчитали, что именно 17-го октября расположение звезд наилучшее для выпуска игры в продажу.

Долгожданный клон

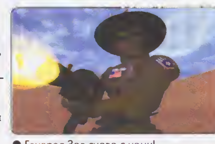
Странное словосочетание, не правда ли? Но дело в том, что когда два года назад появились Commandos, все прямо-таки ждали волны клонов, однако ожидания не оправдались. Только недавно совершенно неизвестная чешская компания Altar анонсировала игру под названием Original War, которая, как говорят сами разработчики, продолжит линию тактических головоломок. Впрочем, чешские ребята неизвестно зачем решили ввести в игру элементы стандартной RTS, такие как ресурсы. Нет, игроку не нужно будет собирать тибериум или биометалл, просто топливо в технике будет кончаться, патроны тратиться, ну и так далее. Вот все это вашим диверсантам придется искать и собирать на поле боя.

Выход игры намечен на конец нынешнего года; что-то я сомневаюсь, что за столь краткий срок может выйти нечто путное. Хотя издавать игру собирается Virgin Interactive, а это говорит о многом.

Полковнику никто не пишет

Когда он скажет "джамп!", двое металлических новобранцев спросят "хау хай?". Эх, был такой генерал, генерал Зод – покоритель девичьих сердец и жестких дисков времен DOS`а. Если кто не помнит, был он одним из главных персонажей Z. Хорошей, даже можно сказать, отличной аркадной стратегии времен C&C-клонов первого поколения.

Интересное дело: для 96 года Z был не таким уж революционным, да и не принес-то он собственно ничего сверхнового в стратегии. Сколько времени прошло с тех пор, сколько спрайтовых бойцов погибло под нашим чутким командованием, а светлая память о творении Bitmap Brothers так и не померкла. Наверное, поэтому столь радостным бальзамом на наши раны пятилетней давности пролилась новость о разработке Z2. Информация промелькнула только на немецких новостных серверах – может быть, потому, что имя издателей еще не определено. И вот что с нашими скромными познаниями в немецком удалось выцепить из короткой заметки. Все так же красные роботы мочат синих, можно даже сказать, голубых металлюг. Как и в первой части - никакого строительства, только бой, даже нет – жестокая битва. Все это в симпатичнейшей трехмерной графике, судя по шотам, не уступающей качеством MechCommander 2. В комплекте с игрой будут поставляться вопли роботов и стрекот боевого пулемета. Мы все в нетерпении! – К.П.



● Генерал Зод снова с нами!



● Так выглядела игра четыре года назад



● Таким будет Z2. Обратите внимание на три вертолета – здоровая грузовая стрекоза и два вертолета огневой поддержки; внешне очень даже ничего

Новости подготовили
Владимир Веселов
и тов. Огурцов,
при участии
К. Подстрешного.

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".




№ 7'97 - 20 руб.


№ 8'97 - 20 руб.

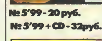

№ 4'98 - 20 руб.


№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

№ 4'99 - 20 руб. № 4'99 + CD -32руб.



№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.


№ 6'99 - 20 руб. № 6'99 + CD - 32руб.



№ 7-8'99 - 20 руб. № 7-8'99 + CD-32руб.

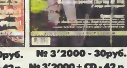

№ 9'99 - 20 руб.

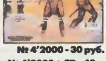

№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20руб.

№ 12'99 - 30 руб. № 12'99 + CD -42р.


№ 1'2000-30руб.



№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.

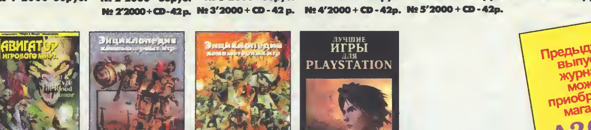


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.


№ 5'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 1'2000 - 30 руб.

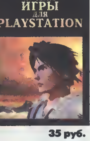
№ 1'2000 - 30 руб.




20 руб.


35 руб.


35 руб.



35 руб.

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине **A2000** т.:194-3206

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2;***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.



Павел Шумилов

Disciples II: Dark Prophecy

"Можно наладить все, что угодно, если достаточно долго вертеть это в руках" Эти слова в полной мере могут быть отнесены к деятельности компании Strategy First. Ничем особо не отличавшаяся контора (названия игр, которыми она не отличалась, приводить не будем, дабы не вводить вас во искушение...) взяла и разродилась в конце прошлого года несомненным хитом, Disciples: Sacred Lands. Темная лошадка без всякого промоушена обскакала многих фаворитов. "Героев", правда, затоптать не удалось, те отделались легким испугом, но вот грядет Disciples 2 - исправленная, улучшенная и дополненная версия. "Герои" уже нервничают...

Жанр	Turn-based strategy
Издатель	Strategy First
Разработчик	Strategy First
Примерная дата выпуска	Конец 2000 года

Зовите меня просто Chosen One...

Ребята в синих комбинезонах с числом 13 на спине могут успокоиться и перестать озираться по сторонам. Несмотря на сходство псевдонимов, этот Chosen One их кумиру никем не приходится. Скорее наоборот, вместо того чтобы благородно спасать мир по примеру тезки, этот товарищ собирается его немножко порушить. До самого основанья. Интернационал, плавно переходящий в Апокалипсис. С момента успешного завершения нами первых Disciples прошло десять лет, и за это время из похищенного Легионами Смерти королевского сына (припоминаете первую часть?) выросло... Что выросло, то выросло. А выросло такое, что даже вскормившие его демоны не смогли совладать с выпущенным порезвиться избранничком. Они наивно надеялись использовать его для того, чтобы создать в мире хаос, а самим тем временем под шумок оттяпать у соседей пару-тройку гектаров чернозема... Святая простота, хоть и черти рогатые. У мальчика свои далеко идущие планы, он собрался стать, ни много ни мало, богом! А на пути к столь светлой цели разнести по кирпичикам существующий порядок. Естественно, что такая ситуация сильно не нравится всем обитателям этого, в общем-то, неплохого мира. И всем им придется так или иначе (не отрываясь, впрочем, от старых разборок) столкнуться с Избранным. Чем кончится эта неразбериха, ведомо пока только создателям игры...

Мы же с вами будем выяснять это на протяжении 28 сюжетных миссий (по семь на каждую сторону). Правда, стороны остались те же, разработчики не стали рисковать и вводить новую расу, чтобы не сломать отшлифованный баланс и не завязнуть в тестировании. И это правильно, товарищи, тем более что вдобавок к кампаниям нам предложат отдельные сценарии, числом около 20. При этом осведомленные лица таинственно намекают на простор для народного творчества (читай будет редактор уровней), и обещают выкладывать у себя на сайте новые сценарии – как самопальные, так и свои (вот и адд-онами запахло... и mission-pack'ами... запах денег, однако). Рэндомайзера не будет, но он и не нужен – дело тут в новой концепции построения карт, которой так гордятся в Strategy First. На каждой карте помимо глобальной цели нас будет ждать заботливо продуманный набор подквестов, могущих принести неплохую прибавку к пенсии, а также некие ключевые точки и события. К примеру, каждый раз, когда ваша партия соберется пройти через кладбище, на нее будет наваливаться толпа скелетов, и зачистка тут не поможет. Прекратится это безобразие только, если вы вычислите идейного вдохновителя, ошивающегося неподалеку Некроманта, и вежливо объясните его останкам, что прохожих обижать нехорошо. Или вот, например, встречается вам персонаж, жаждущий вступить в вашу партию по уборке территории от нечисти за чисто символическую плату – магический меч, лежащий за Высокими Горами, охраняемыми Драконами



Плюс электрификация всей страны!

Вечности... А вы как раз оттуда, и меч вам вроде и не нужен, потому как кулаком бьете сильнее. Отдаете металлолом – получаете ценного союзника. А через некоторое время он вас, как водится, предает, встретив своего хозяина... Ну как перспектива?

Пушечное мясо и драконий корм...

...или герои (в смысле, лидеры) и их войска. Кто, как не они, принесли первой части успех? Неожиданное смещение акцентов от обезличенных толп монстров к небольшим командам попало в яблочко. По карте в "Дисайплах" ходят не огромные армии, а компании приключенцев. Недаром разработчики признаются, что на них сильно повлияли настольные ролевые игры. Естественно, Strategy First и не думает отказываться от великолепной идеи, а развивает ее. Войска станут разнообразнее, теперь у каждой расы по 15 юнитов, и расти большинство из них сможет до пятого уровня. И это не считая нейтралов; всего же число типов юнитов достигнет 200.

Кстати, о нейтралах – этих безобидных и практически бессловесных тварей разработчики подло решили наделить интеллектом. Но зто еще не самое страшное – им позволили сбиваться в партии и перемещаться по карте. Представьте себе такую картину: идете вы, никого не трогаете – грибы там собираете или еще чего... И вообще, после последнего боя здоровье у вас пошаливает, поэтому вы милостиво не обращаете внимания на дракона, сторожащего проход неподалеку и топаете по своим делам, в ближайший медсанбат. А дракон решает, что время обеденное, и пускается в погоню. Бррр, кошмар какой. Так ведь и любимый герой может безвременно уйти во цвете лет.

А этого допускать ни в коем случае нельзя, так как система лидеров перешла по наследству от первых Disciples (с маленькими косметическими изменениями). То есть, мы попрежнему в ходе кампании будем переводить своего самого прокачанного героя из миссии в миссию. Что заставит намного ответственнее относиться к процессу воспитания, тем более что герои теперь могут дорасти аж до 15 (пятнадцатого, вы не ошиблись) уровня. В комплекте прилагаются новые скиллы, умения и кое-что еще. Так, например, слотов для артефактов стало целых шесть (поклонники HMM злорадно хихикают), из них два специальных "боевых" - для предметов, применяемых в битвах, таких, как леычебные зелья. Прошли те времена, когда приходилось спешно переодевать героя перед каждым боем (и периодически гордо вступать в схватку с врагом, размахивая Книгой Семи Ветров...) Естественно, будут и новые артефакты, и множество новых заклинаний.

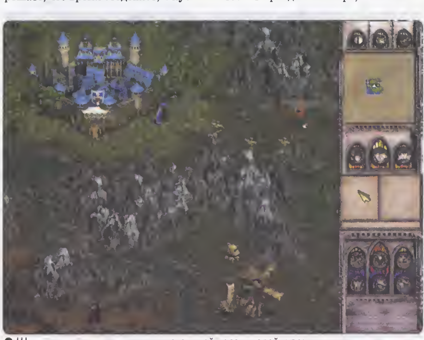
Маловато будет?

Наповал сражают неверующих заявления продюсера проекта о революционной графике. Разрешение 800x600 в 16-битном цвете, ну надо же!!! Человек несведущий может решить, что над ним издеваются, но мы-то знаем, что в первой части было (тсссс... Никому не говорите!) 640x480x256... Так что зти заявления, пожалуй, вполне обоснованны, да и на скриншотах все выглядит очень даже ничего. Основные изменения постигли зкран тактических боев. Он раздался вширь, потеснив интерфейс; воевать отныне станет намного удобнее. Кроме того, Strategy First наконец-то выгнала того выпускника ПТУ при фабрике пластмассовой игрушки, что рисовал модели в первой части. Теперь на наших героев хотя бы можно смотреть без смеха, а то раньше один вид орла вызывал такой приступ нездорового веселья, что соседи за стенкой просыпались без всякого будильника. Перерисованы зффекты заклинаний – ускорителя они пока не требуют, но выглядят на уровне. Появилось больше видов нестандартных атак – таких, например, как отравление. Или вот, к примеру, некто Doppelganger умеет превращаться в любое существо на поле боя. А главное, с боевым интерфейсом сможет разобраться даже детсадовец-второгодник, потому что можно кликать по фигуркам на поле боя!!! Да, точно, Вася, как в "Старкрафте". Да, зто клево.

Но всех красивостей и великолепного сингла сегодня уже недостаточно для полного и безоговорочного успеха. Будет ли у игры долгая жизнь, зависит от интересности ее многопользовательской части. Disciples 2 предлагает своим поклонникам различные турниры и соревнования на HEAT.NET и на своем вебсайте... Кому нужны зти мелочи? Кто играет в походовые стратегии через Интернет? Вот она, главная новость всего зтого материала, которая должна лишить вас покоя и заставить считать дни до выхода игры: (читайте по губам) в Disciples II: Dark Prophecy будет HOT SEAT! Вот теперь, пожалуй, "Героям" (которые меча и магии) стоит начинать серьезно волноваться. И пусть нас лишают возможности играть сообща, кооперативно (впрочем, альянсы заключать можно... просто в квесте победить может только один) – вот оно, грядущее счастье. Всем ждать и надеяться.

Хотим фильму!

То, что нам собираются предложить, содержит явно больше новшеств, чем все адд-оны к HoMM. С другой стороны, достаточно ли зтих нововведений для того, чтобы гордо пририсовывать цифру "два" к названию? С третьей – какая, в общем, разница? Зачем чинить то, что еще не успело сломаться? А вот обработать молотком и напильником да пройтись шкуркой для придания глянца очень даже стоит. Первые Disciples были отличной игрой, но до обидного короткой. Мы хотели добавки, и мы ее получим совсем скоро. Что там по зтому поводу говорит темное пророчество? Ага, вот... Под елочкой на Рождество.



● Ширака страна мая радная, много в ней лесов, полей и рек...

Владимир ВЕСЕЛОВ



Морские титаны: Зов Глубин

На первый взгляд задача была проста, – захватить стоящий посредине обширного плато радар и удерживать его пока специалисты извлекут нужную информацию. Но все подходы к объекту были плотно прикрыты орудийными и торпедными установками, а возле самого радара крейсировали неприятельские субмарины. Пришлось применить тактическую уловку, - построив три телепорта, я отправил дюжину Крейсеров в точку к северо-западу от локатора. Первая тройка успела уничтожить несколько неприятельских субмарин, после чего с честью погибла. Вторая смогла продержаться до прибытия третьей, ну а после появления четвертой бой велся почти на равных.

Неприятель спешно созывал подкрепления, бросал в бой все новые и новые силы, а моя редеющая эскадра планомерно отступала к северу, увлекая врагов за собой. И вот, в тот момент, когда возле радара не осталось ни одного неприятельского корабля, вновь заработали мои телепорты. Но на этот раз они перебрасывали орудийные башни, торпедные установки и другие оборонительные сооружения. К тому времени, когда враг осознал опасность, вокруг радара было создано мощное кольцо обороны. Ну а дальше все было предельно просто.

Море не подвластно деспотам.
На поверхности морей
они могут еще чинить
беззакония, вести войны,
убивать себе подобных.
Но на глубине тридцать футов
они бессильны, тут их
могущество кончается!
Жюль Верн

Жанр	RTS
Издатель	Snowball Interactive
Разработчик	Ellipse Studios
Дата выхода	Pentium 233, 32 Mb RAM
Требуется	Pentium III 450, 128 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem

Мечтатель и идеалист капитан Немо ошибался, как только человечество проникло в подводный мир, война пришла и туда. Самые первые подводные лодки были предназначены не для исследования загадочного мира глубин, а для уничтожения кораблей противника. Две прошедшие мировые войны дали мощный толчок подводному кораблестроению, но даже те немногие субмарины, которые числятся "научно-исследовательскими", создаются на деньги военных и изучают глубины морей в их интересах.

Другой идеалист, изобретатель акваланга Жак-Ив Кусто, создал еще одно средство проникновения в морские глубины. Но и оно очень быстро было взято на вооружение военными. Акваланг, будучи мало пригоден для прямого военного использования (цепочка пузырьков выдает присутствие аквалангиста), оказался прекрасным вспомогательным средством. Именно с его помощью ведется дрессировка дельфинов и тюленей, начаты опыты по приручению осьминогов, по созданию подводных форпостов.

Так что же ждет нас в будущем? К чему приведет очередное изобретение очередного идеалиста? Что будет с человечеством, после того, как оно обретет возможность жить в глубинах морей столь же комфортно, как и на поверхности суши? Увы, скорее всего, подводной идиллии в духе Жюля Верна или Александра Беляева не получится. Будет все та же война всех против всех.

Два взгляда на один предмет

Прежде чем приступить к рассказу об игре, я хотел бы вас спросить, к какой категории игроков вы относитесь? Что для вас главное, побыстрей пройти игру и сделать зарубку на боевой мышке (или повесить скальп игры на стенку), или разобраться в ней до тонкостей и получить от игры максимальное удовольствие?

Если вы относитесь к первой категории, то можете не читать моих длинных рассуждений, а сразу же приступать к игре. Она очень похожа на все прочие RTS, наработанные вами с годами приемы тут вполне уместны, ну а те новшества, которые имеются в игре, можно попросту игнорировать. При таком подходе вы смело можете обозвать игру клоном (чего именно, решите сами) и забыть о ней навсегда. А вот представителей второй категории я приглашаю к серьезному разбору игры, который я обещал сделать еще при написании демопревью.

Скажу сразу, революционных находок в игре нет (вернее, почти нет).



● Анимировонным меню сейчас никого не удивишь. Но посматрите, как классно сделоно!



● На то, чтобы построить эту непробивоемую оборону, мне понодобился почти час

Но разработчики кропотливо отобрали все лучшее, что появилось в жанре RTS за последние два года, тщательно все это обработали и имплантировали в игру. И, как завещал нам старина Гегель, количество перешло в качество. Все эти почти стандартные фишки (перемещение зданий по карте, сбор обломков кораблей, захват зданий и т.д.), будучи собранные вместе, да еще и перенесенные в почти неосвоенный играми подводный мир, придали игре новое качество.

Рассказывая о "Морских Титанах", я не стану блистать эрудицией и указывать, в какой игре впервые встретилась та или иная фишка. Вы и сами с легкостью это определите. Да и не в заимствованиях дело, в конце концов, Пушкин не изобрел ни одного слова, но он смог сложить имевшиеся до него так, как никому не удавалось.

Предыстория и история

После столкновения Земли с кометой Кларка жизнь на поверхности нашей планеты стала почти невозможна. По счастью, к этому времени (2047-й год) люди уже весьма успешно освоили подводный мир, так что большая часть уцелевшего человечества благополучно туда переселилась. Образовались две мощные группировки (в локализованной версии они обрели русские названия Белые Акулы и Черные Осьминоги), которые и борются за обладание залежами некоего минерала Кориум-276.

Чрез некоторое время появляется третья сторона конфликта, - Силикоиды. В демопревью, я назвал их исконными жителями морских глубин, но это я ошибся. На самом деле Силикоиды прилетели к нам вместе с кометой, и теперь им приходится осваиваться в незнакомом мире, изучать его и приспосабливаться к новой среде обитания.

Как видите, сюжет игры новизной не блещет, очередная вселенская катастрофа, очередные пришельцы из далекого космоса и очередная битва не на живот, а на смерть. Но есть в игре несколько фишек, оживляющих даже этот избитый сюжет. Первая – пришельцы хотя и значительно превосходят людей в продвинутости науки и техники, но воевать с ними можно практически на равных. Все их многочисленные изобретения оказались мало пригодны для условий Земли, так что Силикоидам приходится все изобретать заново.

Ну а вторая фишка в том, что люди отнюдь НЕ объединились перед лицом инопланетной угрозы. Наоборот, одна из сторон первоначального конфликта заключила союз с инопланетянами (правда не навечно), а вот другой приходится воевать как со старым неприятелем, так и с гнусными чужаками.

Впрочем, пришельцы эти не такие уж и гнусные (особенно в русской версии игры, о которой вы можете прочитать на врезке). Их цель вовсе не захватить нашу прекрасную голубую планету, а всего-навсего вернуться домой, и передать согражданам накопленные знания.

Как вы понимаете, в наличии три кампании, по числу сторон конфликта. В каждой из них имеется всего десять миссий, но пусть вас это не огорчает. Миссии достаточно сложны и интересны, так что времени на их прохождение понадобится немало (скажу по секрету, что последнюю миссию кампании за Белых Акул я проходил почти целый день, и только приложив весь свой стратегический талант, смог завершить ее с честью). На специальном экране приводится полная статистика по каждой из пройденных вами миссий, в том числе и по чистому времени игры. Так вот, на прохождение первой кампании я затратил четырнадцать с лишним часов, если же учесть все операции save/load, то это время нужно как минимум удвоить.

Система построения миссий весьма любопытна, ни в одной из них вы не знаете в начале всех целей и задач. То есть, вам ставится какая-то задача, по мере ее выполнения и изменения обстановки подбрасывается другая, потом третья и т.д. Во многих миссиях какие-то задания приходится выполнять на время. Скажем, захватили вы какой-то неприятельский объект, тут же включается счетчик, и вам говорят, сколько времени вы должны удерживать объект, пока не прибудут специалисты для его изучения. Если вам удастся продержаться заданное время, счетчик выключается, и миссия продолжается уже без ограничений. Впрочем, иногда счетчик включается повторно.

Заданий типа "уничтожьте все силы врага в регионе" не много, но они есть. Я думаю, это уступка любителям "штурма и натиска", которые не представляют себе игры без тотального геноцида. Попадаются и миссии, в которых вам нужно собрать определенное количество ресурсов, запаковать их в контейнеры и отправить по указанному адресу. Однако больше всего миссий, в которых требуется перетащить что-то (украденные у противника технологические новинки, инопланетные артефакты, просто контейнеры с ресурсами, наконец) из одной точки карты в другую. Поскольку, как правило, все пути к цели плотно перекрыты неприятельскими силами, потрудиться тут приходится немало.

Наука и техника

В игре много всего, я бы даже сказал, очень много. На каждую из сторон приходится по 12-13 типов субмарин и по 23-25 типов зданий. Причем все они нужны для окончательной победы над врагом. В этом разнообразии очень легко было бы запутаться, если бы разработчики не применили простую, но изящную систему постепенного научного прогресса.

Вот, как мы привыкли действовать в RTS? Начинаем миссию, строим здания, потом проводим в них апгрейды, в результате которых становятся доступны какие-то новые юниты, или старые обретают дополнительные качества. В следующей миссии все повторяется сначала, опять строительство, опять апгрейд и так далее, до бесконечности. Конечно, в каких-то миссиях что-то из этой цепочки не доступно, но, тем не менее, к середине игры вы уже знаете все ее возможности.

Рассуждения о локализации

Среди хардкодных геймеров принято относиться к русифицированным версиям игр с пренебрежением.

Причем претензии иногда высказываются весьма странные. Ну, например, довелось мне слышать, что в "Jagged Alliance 2: Агония Власти" Иван Долвич говорит совсем не то, что в Jagged Alliance 2: Fading Ground. Или о том, что комментарии Николая Фоменко в "Дьявол-Шоу" мало похожи на оригинальные из Devil Inside. Мне кажется, эти, с позволения сказать, критики путают две вещи, - перевод и локализацию.

С переводом все ясно, это просто переложение с одного языка на другой, и он должен быть максимально близок к оригиналу. А вот локализация, это приспособление продукта, созданного в одной стране, к условиям другой. Например, японцы, делая автомобили для американского рынка, помещают руль не справа, как принято у них, а слева, как привыкли американцы. Но ведь никому не придет в голову сказать, что "Тоёта" с левым расположением руля не настоящая "Тоёта".

С играми, особенно такими, где много разговоров и текста, дело обстоит еще сложнее. Ведь множество фраз, намеков, шуток, вполне понятных на языке оригинала, будучи дословно переведенными на другой язык выглядят полной чушью. Иногда имеется какой-нибудь русский оборот, близкий по смыслу к оригинальному, а иногда нет (вспомните довольно частую сноску в переводных книгах "Непереводимая игра слов").

Извините за несколько высокопарное сравнение, но локализация игр сродни переводу стихотворных произведений. И тут и там мало просто перевести слова и фразы, нужно еще расположить определенным порядком, создать практически новое цельное произведение.

С этой точки зрения мне очень нравится то, что делает в области локализаций компания Сноуболл. Для, скажем так, эстетов, желающих играть только в оригинальные версии на английском языке, она выпускает их на российский рынок безо всяких изменений (но по весьма доступным ценам). Ну а для простых игроков делает добротные локализации, причем иногда они весьма отличаются от первоисточников.



Торпедо с разделяющейся боеголовкой способно порожоть одновременно несколько целей

В "Морских Титанах" все совсем не так. Каждая сторона имеет собственное дерево наук, у кого-то 52 технологии, у кого-то 57, ну а у Силикоидов аж 71. И вот на протяжении всей кампании вам приходится исследовать это дерево. Ни одна из технологий не исследуется дважды, если вы разработали в какой-то из миссий новый тип торпед, этот тип будет доступен во всех следующих миссиях. Если ваши ученые сконструировали новый корабль, этот корабль вы можете строить во всех оставшихся сражениях. Если у вас появился новый тип здания, ваши строители могут возводить это здание без всяких ограничений.

Вот и получается, что в каждой миссии вас ожидает что-то новое, иногда в корне меняющее стратегию и тактику. Ну, например, вы разработали тактику постепенного штурма неприятельской базы с использованием крейсеров. Но вот в очередной миссии ваши ученые создали новый тип невидимого корабля (невидимого не насовсем, а только на определенный период, пока хватает заряда батарей). Теперь есть возможность перебрасывать эти корабли в глубь вражеского расположения и взламывать его оборону изнутри. Вы применяете эту новую тактику и собираетесь использовать ее до конца игры. Но не тут-то было! Неприятель-то ведь тоже не дремлет, его технари разработали методику делать эти ваши субмарины видимыми. Но и ваши ученые к этому времени смогли создать что-то новое. Так вот и получается, что от начала до конца кампании приходится гибко реагировать на изменение обстановки.

Что интересно, есть и возможность кражи технологий, правда, воровать можно только строго определенные открытия в строго определенных миссиях, но зато и они остаются с вами на всю оставшуюся жизнь.

На мой взгляд, дерево наук и его распределение на кампанию, это самое интересное новшество в игре, я не называю его революционным только потому, что вряд ли кто-то из разработчиков последует по этому пути. Сами подумайте, сколько же нужно затратить сил, чтобы создать такое дерево наук, да еще увязать его с двумя другими деревьями и органически вплести все это в ткань трех кампаний.

Торговля и дипломатия

Собственно говоря, дипломатии в игре нет. В каждой миссии враги и союзники фиксированы, вернее, на протяжении миссии они и могут меняться, но от вас это не зависит. А вот торговля есть, да еще какая.

Прежде чем перейти к ее описанию, нужно рассказать о системе ресурсов. Всего их шесть, люди добывают металл, кориум и золото, ну а для нормальной жизнедеятельности им нужен кислород. Силикоидам же нужен тот же кориум, а кроме него силикон и энергия. Как видите, система достаточно простая, но весьма любопытная. Дело в том, что одни ресурсы можно добывать где угодно (кислород и золото просто извлекаются из морской воды), другие почти где угодно (силикон добывается из песка), ну а третьи в строго определенных местах (металл и кориум можно получать только на соответствующих месторождениях). Сами понимаете, месторождения могут дать определенное количество соот-

ветствующего ресурса, так что за них идет непрекращающаяся война (силикоидам металл как таковой не нужен, но только на его месторождениях они могут устанавливать свои энергетические башни).

Ну а что делать, если на подвластной вам территории не хватает какого-то ресурса, или вы его весь выработали? Вот тут-то и приходит на помощь торговля. Построив торговый центр, вы можете продавать и покупать любые ресурсы. С кем идет торговля? Да с сушей (там уцелело несколько крупных городов) или с другими подводными поселениями, находящимися за границей данного сектора.

В принципе получается, что можно добывать только золото (запасы которого не ограничены) и выменивать на него два оставшихся ресурса. Но золото добывается очень медленно, так что, если вы хотите развиться побыстрее, без добычи металла и кориума не обойтись. Кроме того цены на ресурсы все время меняются, иногда золото обменивается на кориум в соотношении шесть к ста, а иногда один к одному.

Как видите, торговля в игре достаточно интересна, и заниматься ей придется всерьез.

Третье измерение

Сколько мы уже видели трехмерных RTS, в которых зто самое третье измерение совершенно не нужно. Разработчики создают всякие хитрые движки, которые тормозят на самых мощных компьютерах, но абсолютно ничего не добавляют игровому процессу. Но вот, наконец, появилась плоская RTS, в которой третье измерение присутствует и умело вплетено в ткань игры. Ну да, карта в игре плоская, вот только карт этих целых пять, наложенных одна на другую.

Вспомните самый первый X-COM, если не ошибаюсь, карта там имела пять этажей, и объекты, находившиеся на каждом этаже, существовали независимо от находившихся выше или ниже. Точно так же дело обстоит и в "Морских Титанах". Возьмем, к примеру, горные массивы. Это все те же старые как мир локации, у которых выставлена опция "гора". Но теперь такие локации могут находиться во всех пяти слоях карты. Вот и получается, если локация обозначена горой во всех пяти этажах, ни кто ее преодолеть не может, а если она доведена только до четвертого или третьего слоя, над ней могут проплывать субмарины.

Все просто, как палец, но какое разнообразие ситуаций и тактических приемов оно порождает! Скажем, в неприступной горе может иметься туннель, по которому могут перемещаться корабли. Или скала может нависать над ровной площадкой, на которой вы устанавливаете орудийную башню. Эта башня простреливает узкий проход, а неприятель может ее атаковать только в лоб, и только поодиночке.

Я уж не говорю о том, что и подводные лодки могут использовать все пять слоев карты, располагаясь друг над другом. Теперь чтобы перекрыть своими кораблями подходы к вашей базе приходится выстраивать их не только по горизонтали, но и по вертикали. А минные поля? Поскольку мины реагируют только на субмарины, находящиеся с ними в одном слое (или в соседнем), для создания непреодолимого мин-



● У силикоидов все не как у людей. Вместо единого ноучного центро пристройки к гловному компьютеру

Возьмем, например, игру "Огнем и мечем" (в девичестве Tzar: the Burden of the Crown). Многие были недовольны тем, что в игре появились такие персонажи, как Жиров, Бьюрилкин, Сорокопуд, тем, что вместо изысканного высокопарного стиля, которым говорили герои оригинальной версии, в локализации присутствует некая на него пародия. Дескать, зто все начисто лишило игру оригинального духа, получилась не серьезная вещь, а какая-то легкая развлекаловка. А знаете ли вы что на родине игры, в Болгарии, зта наша локализация пользуется большим спросом? Причем запустили ее в продажу сами разработчики игры, оставшиеся весьма довольными качеством работы Сноуболла.

Я далек от того, чтобы безоговорочно хвалить все, что выходит под зтой маркой, иногда ребятам из Сноуболла изменяет чувство меры, кое-что можно было бы перевести более точно, а кое-где присутствуют не совсем уместные шутки. Но, будем снисходительны, компания-то достаточно молодая (как по времени присутствия на рынке, так и по возрасту работающих в ней), но явно растущая. Если по первым локализациям лично у меня претензий было много, то по последним уже значительно меньше.

Но вернемся к нашим баранам, то есть "Титанам". В оригинальной англоязычной версии игры отличить White Sharks от Black Octopi весьма трудно. И те, и другие представляют некую военизированную группировку, с жесткой регламентацией и системой командования. А вот в локализованной версии одна сторона представлена как бы государством, а другая промышленно-торговой корпорацией. Отсюда разная мотивация для игрока, совершенно другое отношение с командованием и подчиненными. Нет, кампании от зтого не изменились, но теперь, по крайней мере, их легко можно отличить друг от друга.

Или возьмем силикоидов. В оригинале это стандартные злобные пришельцы, стремящиеся уничтожить человечество. В русской же версии это неудачники, случайно потерпевшие крушение на нашей планете, и стремящиеся вернуться домой, или хотя бы сообщить на родину о своих открытиях. Благодаря такому подходу не чувствуешь себя врагом рода человеческого, играя за силиконов (на мой взгляд, их кампания самая интересная в игре). Да и возникающие

иногда союзы одной из двух других сторон с инопланетянами не кажутся чем-то странным.

Впрочем, к моменту написания этого обзора, работы по локализации еще не были закончены, так что кое-что еще может измениться, но вот то, что отечественная версия будет сильно отличаться от оригинально, это точно.

ного поля приходится размещать три слоя мин, да еще по весьма хитроумной схеме, чтобы при взрыве одной не детонировали соседние.

Наконец изменение глубины погружения субмарины (то есть ее высота над грунтом) может стать неплохим тактическим приемом. Дело в том, что каждое оружие в игре имеет свой радиус поражения, и многие стационарные установки, находящиеся в нижнем горизонте, не могут поражать субмарины, перемещающиеся в самом верхнем слое. Ну а среди ПЛ есть и "бомбардировщики", которые могут висеть над оборонительными сооружениями неприятеля и совершенно безнаказанно их бомбить.

Стратегия и тактика

Я уже упомянул о некоторых новых тактических приемах, которыми приходится пользоваться в игре. На деле же их гораздо больше, особенно если учесть довольно высокий уровень AI.

Нет, назвать его выдающимся, или даже хорошим я не могу. AI в меру туп, но положение спасает мощнейшая система скриптов. Одно только краткое описание зтой системы составляет документ на двадцати страницах, так что можете себе представить, сколько вариантов поведения имеют ваши компьютерные противники.

Между прочим, именно благодаря системе скриптов в каждой миссии вы начинаете на равных с неприятелем. Враг не просто торчит в своем секторе карты, ожидая наступления какого-то момента времени или ваших действий, он действительно строит свою базу, налаживает добычу ресурсов, создает флот. И вот, когда зтот флот достигает определенной величины, неприятель вас атакует, и горе вам, если вы все зто время считали ворон и не успели создать мощную оборону.

Поскольку в начале миссии у вас, как правило, есть приличное количество ресурсов, можно и не строить оборону, а постараться опередить неприятеля в строительстве флота и нанести превентивный удар.

Попадаются среди скриптов и простейшие, типа "Когда игрок достигнет данной точки, выслать к его базе флот № 1", но таких немного. Редко бывает и ситуация, когда неприятель строит свои субмарины и отправляет их в бой поодиночке. Обычно компьютерный оппонент создает сильную зскадру, причем хорошо сбалансированную, из разных типов кораблей, а уж потом начинает атаку.

Не обойдено вниманием и поведение ваших подопечных, имеется достаточное количество стандартных команд (патрулировать, охранять, атаковать и т.д.), несколько вариантов боевых ордеров, предусмотрена и возможность создавать собственные. Что мне особенно понравилось, так зто то, что корабли не дают себя увлечь в погоню за неприятелем. Если вы дадите команду охранять какую-то территорию, ваши субмарины не будут отходить от нее дальше, чем зто нужно для зффективной обороны.

Имеется возможность автоматически отправлять подлодки на ремонт, причем можно выбирать из двух вариантов. В первом ПЛ отправиться в док, получив 25% повреждений, а во втором - 75%. Причем такие, движущиеся в ремонт корабли ни на что не отвлекаются, даже если вы в зто время даете группе, в которую они входят, какое-то новое задание. Ну а поскольку предусмотрена возможность направлять прошедшие ремонт субмарины в любую определенную вами точку карты, можно устраивать своего рода "конвейер". То есть группа приплывает в расположение неприятеля, начинает громить его оборону, получившие заданные процент повреждений корабли отправляются в ремонт, а на их место прибывают новые из ремонта.

Ну а сколько тактических приемов дает возможность перебрасывать ваши корабли и оборонительные сооружения в любую точку карты с помощью телепортов. А все зти весьма хитроумные типы субмарин, стационарных орудий, разного рода щитов. Впрочем, не буду повторяться. Скажу только, что есть возможность создавать специальных киберчервей или кибердельфинов и воровать с их помощью ресурсы у противника (а одна из сторон может приручать акул и заставлять их охотится за зтими дельфинами-террористами).

Да, между прочим, в конце кампании становится доступно и ядерное оружие, так что там тактика в очередной раз кардинально меняется.



● Разлетающиеся обломки субмарин медленно опустятся на дна, где их позже подберут специальные сборщики

Красоты подводного мира

Я уверен, что большинство обозревателей, рассказывая об игре, будут ругать ее графику. Дескать, спрайтовая она, такая сякая. Ну и что? Ведь с помощью этих самых спрайтов разработчикам удалось создать удивительно красивый, весьма похожий на настоящий, да еще живой подводный мир.

Приведу несколько цифр: в игре присутствует 15 представителей животного мира, 38 типов подводной растительности, 23 типа звезд и кораллов, 34 типа местности и многое, многое другое. Причем учтите, живые объекты действительно живы, все зти акулы, скаты и осьминоги плавают совершенно свободно, ну а растительность плавно колышется под влиянием волн и течений.

Творения человеческих рук вызывают меньше восторга. Здания какие-то тусклые, безликие, хотя и выдержаны в одном стиле для

каждой из сторон. Но вот у силикоидов (у которых и здания и корабли как бы живые) все выглядит просто прекрасно. Прямо буйство форм и красок какое-то, чувствуется, что именно этой расе дизайнеры посвятили львиную долю времени.

Претензий к звуку у меня нет, все эти производственные шумы, грохот взрывов, торпедные выстрелы слегка приглушены, как бы доносятся сквозь толщу воды, что создает соответствующую атмосферу. Еще больше созданию этой атмосферы способствует музыка (причем для каждой кампании своя). Она вполне интерактивна, как только начинается битва, медленная и тягучая "подводная" мелодия сменяется напряженной "боевой". Что интересно, мелодии привязаны не только ко времени, но и к месту. Если вы переместитесь с участка, где идет битва, на спокойный, музыка тут же изменится.



● Ядерная ракета готова к старту. Сейчас кому-то придется худо

Резолюция

Я бы мог вам рассказать еще о многом. О том, например, как в одной из миссий мне пришлось создавать мощные минные поля и завлекать на них неприятеля. Или о том, как интересно построена система научных изысканий у силикоидов. Или о том, как мне было обидно, что я однажды проглядел небольшой подводный туннель и неприятель безнаказанно ворвался в самый центр моей базы. Или... Впрочем, как сказал Козьма Прутков "Если у тебя есть фонтан, заткни его". И так у меня получается не обзор, а гайд какой-то (а гайд еще последует в четвертом выпуске журнала Guides).

Как всегда не успел я исследовать должным образом мультиплеер. Вроде бы там все интересно, причем, поскольку тут в пределах одной игры нужно исследовать все дерево технологий (перед началом можно установить технический уровень, с которого начинают все участники), можно выбирать разные стратегии. То есть, или нажимать на технический прогресс, стараясь побыстрее дойти до какого-то ключевого открытия, а можно наращивать экономическую и военную мощь. Есть там и возможность отдавать какие-то аспекты деятельности компьютерному помощнику, а самому сосредоточиться на чем-то ключевом. Впрочем, я еще займусь мультиплеером, если он действительно будет интересным, в будущем мы к нему вернемся.

Есть в игре и два с лишним десятка отдельных миссий, все в них очень похоже на мультиплеер. Что интересно, можно задавать модель поведения каждому из ваших противников, а так же уровень, с которого они начинают. Вообще настроек в сценариях много, так что каждый из них можно проигрывать несколько раз. Это в некоторой мере компенсирует отсутствие случайно генерируемых карт. Ну а наличие отличного редактора сценариев (сделан он очень удобно, с возможностью переключения между двумерной и трехмерной картами) и вовсе эту проблему снимает.

И самое последнее, мы решили наградить игру "Серебряным компАсом", не смотря на не самый высокий ее рейтинг. Как-то не поднимается рука поставить высший балл спрайтовой графике, или оценить по максимуму игру, которой вряд ли кто будет подражать. Да и недостатки кое-какие в игре присутствуют (хотя бы невыразительность и малое количество видеовставок). Но вот подход разработчиков к делу, их дотошность, внимание к мелочам заслуживают награды. Будем надеяться, что и к следующим своим творениям они отнесутся так же, тогда в будущем нас ожидает немало хороших игр от Ellipse Studios.



● Под водой радиус действия атомного оружия значительно меньше, чем на воздухе. Но все равно оружие это жуткое



Traffic Giant

Михаил Рахаев

Шел трамвай девятый номер,
На площадке ктой-то помер...
Несмешная шутка

Здесь все неправильное: неправильные пешеходы и пассажиры, неправильные водители, неправильные автобусы... Ха! Микроавтобусы на десять человек, и — вдумайтесь! — из тридцати человек на остановке в автобус сядут ровно десять. Не больше! И все севшие купят билет! Где вы, чадящие, но вместительные Икарусы, где давка в часы пик, сломанные двери и помятые люди, где милые сердцу контроллеров "зайцы"? Нету. Неправильная игра, да к тому же риалтаймовая.

Жанр	Аркадные мотогонки
Издатель	Ubi Soft Entertainment
Разработчик	Criterion Studios
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D, Windows 95/98
Рекомендуется	Celeron 333+, 64+ Mb RAM, 3D (16 Mb)
Multiplayer	Split-screen, сеть

Неправильные пассажиры

Вообще-то сделать игру про воротил пассажироперевозочного бизнеса — не такая уж плохая идея. Паровозы по просторам Америки мы уже не раз гоняли, а вот поуправлять автобусами и трамваями в городах, оформленных на манер Симсити, — это дело новое и интересное. Возможностей для творческого комбинирования не так много, как в том же Сим-сити, но подход очень удачный. И притом на удивление простой. О нем подробнее.

Игрок берет под свое покровительство жителей одного из изначально заготовленных городков. Каждый человечек в городке — потенциальный пассажир. Каждый, само собою, где-то живет. Соответственно, первый тип зданий — жилые дома. Люди делятся на рабочих (или служащих), домохозяек и детей. Кхм... неслабая градация. Все рабочие, представьте себе, где-то работают, позтому второй тип зданий — заводы, фабрики, учреждения и так далее. Конечно же, честные труженики ежедневно должны добираться из дома на работу и обратно. Изначально все делают зто на личных автомашинах. Ха! Даже если живут в нескольких кварталах! Задача игрока — срочно отучить неразумных городских жителей от пагубной привычки автовождения и приохотить каждого к общественному транспорту.

Далее. Что делают домохозяйки, не знаете? А я вот теперь знаю, что: ездят, опять же на авто, в магазин. У каждой, заметьте, один-единственный магазин-любимчик, где, видимо, есть все необходимое для жизни. Так что третий тип зданий — магазины, и зто тоже очень выгодный источник пассажиров. Причем все чинно, культурно: никаких авосек, никаких баулов — приехал, купил, уехал. А денежки за проезд — нам.

Есть еще дети, и дети посещают школу. Тут, по крайней мере, логично, что каждый ребенок ездит в какую-то одну школу. Школы — четвертый тип зданий. Поездку для детей, кстати, можно сделать бесплатной, зто чуть убавит доход, но зато повысит репутацию компании.

Пятый и последний тип зданий — зто, условно говоря, городской сектор досуга. Досуг для всей семьи. Тут кому что — кто идет на стадион, кто в церковь, кто на дискотеку. Спрашивается, а почему бы и не подвезти хороших людей, не помочь им развлечься? И им приятно, и нам не накладно.

Вот такие порядки в здешних городках (максимум — где-то 40000 жителей). Тон описаний был несколько ернический, но зто отнюдь не означает, что модель пассажиропотоков в игре плоха. Как раз тут все нормально: интересно, в меру запутанно, относительно правдоподобно. Когда выводится информация о здании — подсветкой очень удобно выделяются все "пункты назначения" для людей, тут живущих, работающих, отоваривающихся, учащихся или развлекающихся. Правильно сориентироваться в предпочтениях людей — главная задача игрока.

Неправильные автобусы

Цикл управленческой деятельности здесь тоже достаточно прост.

а) Прокладываем, если зто нужно, рельсы или их заменители (для автобусов, естественно, рельсы не нужны; при необходимости можно уплатить приличную компенсацию городу и снести мешающие прокладке здания);

б) Указываем на карте маршрут новой линии;

в) Сооружаем остановки (разной степени комфортности; все здания, из которых к данной остановке могут доковылять пассажиры, также удобно подсвечиваются);

г) Закупаем автобусы, трамваи и т.д.;

д) Пускаем их на линию и стрижем купоны.

Это, собственно, все. Дополнительные сложности: расходы на бензин и зарплату водителям, износ машин и ремонт, аварии (понизить их вероятность можно после увеличения расходов на обучение водителей), активность конкурентов (до трех конкурирующих компаний),



● Три крупных фобрики и, соответственно, от них идут несколько очень популярных моршрутов



● Будет время — приглядитесь во время игры внимательно к этому боссейну. Уникальное сооружение! Люди один зо другим скотывоются по синей горке и исчезоют! Тонут, вероятно...

пробки на дорогах; недовольство пассажиров. Представляете, они могут быть недовольны! Скопятся на остановке человек эдак сто и подумают невзначай: "а не много ли нас тут"... А в прибывающем автобусике всего десять мест... Хе-хе. Можно еще давать рекламу на телевидение и на радио, можно менять цену билетов и проездных.

Средства перевозки пассажиров применяются разные. Пресловутый десятиместный микроавтобус — первое и самое дешевое. Можно купить более вместительные автобусы (20, 30 и 40 мест). Трамвай (рельсы прокладываются прямо на основной проезжей части) — 120 мест. Поезд (обычная железная дорога) — 180 мест. Поезд на подвесной рельсе (лучше тем, что можно свободно пересекать шоссе) — 130 мест. Самый шик — поезд на магнитной рельсе — 220 мест.

Но почему же автобусы названы неправильными? Не потому, что "зайцев" в них не бывает. И не потому, что влезает в них только номинальное количество народу. И даже не потому, что нет в игре ни автостанций, ни ремонтных мастерских, ни резервных депо. Машинки появляются из ниоткуда и безостановочно ездят по кругу. Но главное — транспорт тут ходит не по расписанию, а как бог на душу положит. Представьте, купил я десять новеньких автобусов, хочу запустить их по только что проложенному маршруту. Для этого мне надо будет терпеливо, один за другим, запускать их на линию, на глазок прикидывая интервалы следования. Веселенькое занятие для автобусного магната! При этом, как только где-нибудь образовывается пробка, мои машинки с радостью начинают кучковаться и ездить дружными кавалькадами. Первая забирает себе всех пассажиров, остальные порожняком катаются. А где-то, на другом конце линии, люди ждут, нервничают... Не дело зто. Кое-какие средства корректировки движения транспорта имеются, но, опять же, надо манипулировать каждой отдельной машиной. А если их уже с сотню? Бред.

Неправильная игра

Это — неправильная игра. Таково неправильное мнение неправильного автора данной статьи. Потому как не понимает он двух вещей в современных играх. Первая — почему везде, где нужно и не нужно, нынче пихают 3D? [В данной игре особых трехмерностей нет, зто так, к слову. Разве только заставки... неплохие, кстати.] Вторая — почему все, до чего только дотягиваются руки разработчиков, делается риалтаймовым? Конечно, забавно наблюдать за едущими машинами, переходящими дорогу пешеходами, толпами народу на остановках. Конечно, во всем зтом есть своя прелесть, свой тонкий баланс. Множество достойных игр использовали похожий подход (скажем, тот же Caesar 3). Но не всегда зто правильно, не всегда... Остается за кадром множество интереснейших вещей, ибо в реальном времени они переусложнили бы геймплей. Нет времени суток и часов пик, нет выходных дней, нет смежных бизнес-сфер (скажем, сеть закусочных возле остановок), нет больших крупных городов, нет метро, наконец. Риалтайм вынудил разработчиков, и нас вместе с ними, остаться в довольно узких управленческих рамках, львиная доля времени уходит на "увлекательный" процесс запуска на линию новых машин. Реальное время, к тому же, чрезвычайно затягивает процесс игры. Хоть тресни, надо сидеть у зкрана и глядеть на транспортное мельтешение (кто не знает: для ускорения времени здесь надо нажимать "+"). Зачем? Не понимаю, ведь по сути, по духу игра более ориентирована на глобальное планирование, а не на оперативное реагирование. Так нет, вдумчивому планированию Traffic Giant как раз не способствует. И риалтайм психологически давит на игрока, заставляет торопиться, и управление оставляет желать лучшего. Приходится делать множество лишних переключений между управляющими экранами. Нельзя указывать места для остановок, держа перед глазами интересующий маршрут, невозможно гибко менять пути следования. Ужасно огорчает уже не раз упоминавшийся ввод в действие нового автобуса: покупка транспорта — один экран, выбор маршрута, на который его ставить, — другой, непосредственно "пуск" — третий. Не нужны никому такие заморочки!

Остается обосновать неправильные рейтинги. Средний уровень, чуть ниже, чуть выше — вот наша оценка. Откровенно говоря, не увлекла, не затянула игра. Только в момент прокладки новых маршрутов начинает биться стратегическая жилка — где лучше пустить автобус, где будет уместнее остановка? Далее — откровенная лабуда. Техническое исполнение игры также на среднем уровне. Графика приятна, хотя и несовременна, звук — неприятен. Отключается буквально сразу — мало кому понравятся истошные и внешне ничем не обоснованные попытки компьютера изобразить собой автомобильный клаксон или ревущий двигатель. Ах, зто в уголке зкрана машинка так шумно едет! Но нам-то зачем все зто слушать? По оригинальности и ценности для жанра — восьмерки. Потому как идея неплохая. Перспективная.



Владимир ВЕСЕЛОВ

Cleopatra: Pharaoh Expansion Pack

Приходилось вам бродить по храмам и гробницам Александрии египетской? Как нет, неужели ни разу из-за плеча Лары Крофт не разглядывали тамошние достопримечательности? Ах, вы больше саму Лару рассматривали... Ну что же, понимаю и где-то разделяю ваш интерес, но в Александрии, получается, вы все же были. Так вот, сообщаю: все эти дворцы, гробницы и храмы я построил. Почти полторы тысячи лет потратил на то, чтобы как следует все там обустроить, да еще от всяких варваров отбиваться пришлось. А потом вместе с Клеопатрой...

Жанр	Строительная стратегия
Издатель	Sierra
Разработчик	Impression Games
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM

Эй, эй! Погодите звать санитаров, я же имел в виду, что в адд-оне к "Фараону" приходится на протяжении нескольких миссий строить и развивать город Александра, Птолемея и Клеопатры. Строить там мавзолеи, Библиотеку, Маяк, ну и все прочее.

Ад он или не ад?

Строго говоря, кроме четырех кампаний особых новшеств в "Клеопатре" нет. Ну, добавлена производственная цепочка поля хны – мастерская по производству красок – гильдия живописцев. Ну, ввели необходимость для работы в подземных гробницах использовать лампы и добавили мастерскую по изготовлению этих самых ламп. Ну, дали возможность для просвещения египетских детишек строить зоопарки. Но ведь все это (а также новые гробницы, новые напасти и новые враги) присутствуют только в дополнительных кампаниях, и то не всегда.

Пожалуй, с этих кампаний и начнем рассказ. В своем первом сообщении об игре я слегка напутал, кампаний добавлено действительно четыре, но не ПО пятнадцать сценариев, а ИЗ пятнадцати сценариев. То есть эти сценарии разделены на четыре кампании.

Первая посвящена строительству гробниц в Долине Царей. На протяжении трех миссий нужно построить малую, среднюю и большую подземные гробницы (во второй кампании вам еще придется вернуться в Долину Царей вместе с Рамсесом и построить очень большую гробницу лично для него). Вот тут вам и предстоит освоить новые производственные цепочки, выращивать хну, производить краски и лампы (для их изготовления нужно масло, которое можно только импортировать).

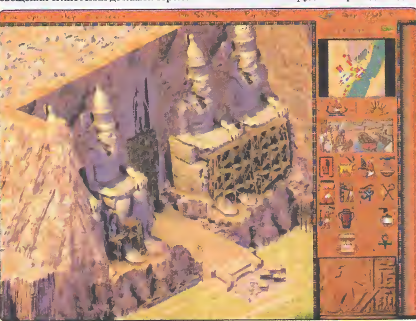
Честно говоря, мне понравилось играть несколько миссий на одной и той же карте. Начинаешь миссию, а тебе уже все знакомо, не нужно прикидывать, где размещать жилые кварталы, где добывать ресурсы, где возводить храмы и т.д. Да еще построенные в предыдущих миссиях гробницы сразу же присутствуют на карте, так что титанические труды не пропадают даром. Правда, в этой кампании все гробницы возводятся на строго определенных местах, поэтому не приходится особо размышлять над тем, где их строить. Но вот в последней кампании, той, где нужно строить Александрию, монументы можно размещать по собственному разумению (кроме маяка). Представьте себе: строите вы мавзолей, тщательно выбираете для него место, чтобы он стал украшением вашего города, и в следующей миссии он стоит на том же самом месте. Во второй миссии возводите Библиотеку, и она тоже сохраняет свое местоположение. Получается, что вы действительно возводите город на берегу Средиземного моря, и будет он именно таким, каким вы его построите.

Естественно, что остальные постройки, кроме монументов, из миссии в миссию не переходят (иначе и вовсе нечего было бы делать), слегка изменяется и расположение ресурсов (на одной и той же карте в одних миссиях можно добывать, скажем, глину, а в другой тростник). И сельское хозяйство может быть разным, и торговать вы будете с другими городами, но это все только добавляет интереса.

Вообще-то, в последней кампании возведением Александрии приходится заниматься только в трех миссиях из пяти. Но и две оставшиеся, в одной из которых вы строите "пригород" столицы, а в другой воюете при Акцие, тоже достаточно интересны.

Еще в одной кампании вам предстоит заняться историей фараона Рамсеса, того самого, что построил знаменитый Абу-Симбел. Вот и вам предстоит вырубить в скалах этот храм. Занятие это долгое, но достаточно интересное. Любопытно смотреть, как храм постепенно вырастает из скалы, как маленькие человечки шаг за шагом вырубают громадные фигуры фараона.

Последняя кампания как бы сборная, в нее вошли три миссии, лишь слегка связанные общим сюжетом. Причем в этих миссиях введены довольно жесткие ограничения на постройки, монументы же возводить совсем не нужно. Я бы сказал, что эта кампания для любителей головоломок. На каждой карте нужно разобраться с размещением ресурсов, переправами, спланировать город, а уж потом его строить.



● Идет строительство Абу-Симбелла. Далеким потомкам придется перетаскивать его выше в горы

Не думай о секундах...

То есть, я хотел сказать наоборот – думай о секундах. Дело в том, что некоторые миссии идут на время, причем сделано это довольно странно. Вам отводится определенное количество месяцев, и вы в обязательном порядке должны провести в своем городе все эти месяцы. То есть, если вы до истечения срока выполните все поставленные цели, добьетесь нужных рейтингов, миссия все равно не закончится. Более того, если вы расслабитесь и упустите какой-то рейтинг до конца миссии, она будет считаться проваленной.

Лично мне такой подход не понравился: в большинстве случаев удавалось все сделать примерно к середине срока, но приходилось играть дальше, кропотливо отслеживая все изменения в рейтингах. Впрочем, в самой последней миссии такой подход является оправданным и даже прибавляет игре интереса. Дело в том, что в ней нужно построить небольшой город (население всего 1000 человек), но разместить в нем весьма крупные военные силы. За год с небольшим до окончания миссии приплывают полчища врагов, и вам нужно этот город от них отстоять. Вот тут иногда может получиться, что вы построили город, чуть не вдвое превышающий заданный размер, но неприятель половину его разрушил, а за оставшиеся пару месяцев ничего восстановить уже нельзя. Поэтому для победы приходится не просто строить город, а тщательно его планировать с учетом направления возможных атак. Возводить оборонительные сооружения, размещать с умом армию, и все это в условиях жесточайшего цейтнота.



● Снег в Египте? Нет, это буря с градом. После нее я недосчитолся половины своих короблей и четверти воинов. До и здония ночоли розрушоться безо всякой причины

Косметический ремонт

Так я охарактеризовал бы все остальные изменения и добавления. Ну, например, раньше, возводя статую, можно было выбирать из двух вариантов, теперь их стало четыре (для всех трех размеров, естественно). К ворам и прочим асоциальным типам добавились грабители могил (особенно они досаждают во втором и третьем сценарии первой кампании, где у вас уже есть гробницы). На просторах карты кроме гиен и носорогов теперь попадаются кобры и скорпионы. Ну и еще кое-какие мелочи.

Да, забыл сказать – новые кампании можно играть в любом порядке, поскольку сюжетно они никак не связаны. Равно как можно переигрывать старые кампании: появившаяся в главном меню кнопка “Выбрать миссию” приводит вас на экран, который раньше показывали только при переходе от одного исторического периода к другому. Теперь здесь можно выбрать любую из пяти старых кампаний или просто выбрать любой сценарий из пяти с лишком десятков миссий, составляющих все кампании.

Обещанный переход войск из одной миссии в другую оказался сплошным обманом. Происходит он только в последней кампании, и только из третьей в четвертую и из четвертой в пятую миссии. Переходят два легиона (один лучников и один пехотинцев), причем вы должны построить для них форты. Поскольку в третьей миссии вам сразу же даются три легиона, получается, что в оставшихся двух миссиях вам они же и добавляются. Правда, если вы поднимаете уровень тренированности воинов или какой-то легион в конце миссии имеет неполный состав, все это вы имеете и в начале следующей миссии. Но как-то все это на геймплей не очень влияет.

Отметил я во время игры и три “Казни египетские”. В одной из миссий первой кампании по Нилу потекла кроваво-красная вода, в третьей кампании мой город подвергся нашествию лягушек, а в четвертой разразилась страшная буря с градом. Не могу сказать точно, всегда ли случаются эти неприятности и привязаны ли они к определенным сценариям (я успел сыграть во все только по разу). Возможно, что есть и другие стихийные бедствия.

Можно было бы еще рассказать о редакторе сценариев, но рассказывать о нем особо нечего - вещь добротная, но достаточно стандартная. Ну а вообще-то, на мой взгляд, адд-он удался. Он вполне способен продлить жизнь этой замечательной игры, по крайней мере, до выхода следующей строительной стратегии от Sierra – “Зевса”. ●



● Все готово к приходу Лоры Крофт

Андрей Шаповалов

Metal Fatigue

Жанр	Стратегия в реольном времени
Издатель	Zono
Разработчик	Psygnosis
Требуется	P-200, 16Mb, 3D ускоритель, Windows 95, 98
Рекомендуется	P-300, 32Mb, 3D ускоритель
Multiplayer	LAN, Internet

Все новое – это хорошо забытое старое

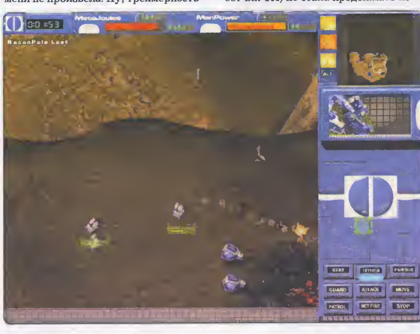
В свое время "Навигатор" (для педантов – №7 за 1997 год) сильно хвалил игру Total Annihilation. Авторы статьи напирали на оригинальность TA и многочисленные ее "фишки" как на новое слово в жанре. Я никогда "новые слова в жанрах" не любил, т.к. получались они, на мой взгляд, всегда малоинтересные какие-то. Странно, конечно, это звучит на первый взгляд – новое слово в жанре и вдруг играть скучно. На самом то деле ничего особо странного в этом нет. Ведь что нужно для приятной игры? Баланс. Баланс между динамизмом и возможностью никуда не спешить (кто бы что ни говорил, а игра на время – это абсолютно неправильно). Баланс между простотой управления и возможностью выигрывать различными способами. Баланс между графикой и системными требованиями (больное, кстати, место – сколько превосходных игр погубили чрезмерные "железные" запросы)...

Тут мы прервемся, т.к. этот список при желании можно продолжать еще долго, а у меня места для статьи мало – редактор раздела приказал "уложиться в минимальные размеры". А мы что – мы люди подневольные. Нам сказали, мы сделали.

Вернемся к TA. Я познакомился с ней несколько позже других, когда купил себе новый жесткий диск и смог, наконец, установить Windows 95. Особенного впечатления игра на меня не произвела. Ну, трехмерность есть. И что? Юниты-то аляповатые получились. Одни прямые углы. В сравнении со спрайтовыми вояками из Warcraft II вообще не катили. Фишки в игре, конечно, были, но ничего сногсшибательного в них не имелось. По части фишек тогда лидировала первая Dark Reign (сейчас, правда, уже почти всеми позабытая).

Единственное, что мне понравилось в Total Annihilation – это экономическая, если так можно выразиться, модель. Ресурсы ни у игрока, ни у компьютера не кончались, пока имелся доступ к месторождениям металла. Из-за этого старый трюк с уходом в глубокую оборону и последующим выжиданием, пока враг исчерпает свои ресурсы в ходе безуспешных атак на вашу базу, уже не работал. Приходилось напрягать мозги и воевать по-настоящему. А это есть хорошо.

Порадовало также и отношение разработчиков к своему детищу – впоследствии были выпущены полноценный add-on The Core Contingency и сборник отдельных карт Battle Tactics. Но увы, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Закончилась и эра TA. Компания Cavedog (разработчик TA) не стала продолжать копать золотоносную жилу, как делает до сих пор Westwood со своей Command & Conquer, а выпустила беспомощную Total Annihilation: Kingdoms. Почему беспомощную? А потому, что ничего нового в сравнении с оригинальной TA в этой игре не было. Только задумку испортили из-за дурацки организованной кампании.



Но сама идея осталась. Только никто ее не разрабатывал до поры до времени. Однако свято место пусто не бывает, а охочих до денег игровых компаний нынче – пруд-пруди. Так что не прошло и года со дня выхода Total Annihilation: Kingdoms, как компания Zono склепала клон TA, а известный издатель Psygnosis – тут же тиснул приличным тиражом.

Новые миры, новые герои

Как всегда, наступило будущее. Не то, чтобы очень далекое, но и не то, чтобы близкое. Человечество потихоньку разделилось на три огромные корпорации и начало вовсю осваивать космос.

До поры до времени все шло хорошо, пока три брата (главные герои игры), состоящие на службе в одной корпорации, не обнаружили остатки внеземной цивилизации. Остатки эти повели себя несколько агрессивно, но были быстро "успокоены". В результате у братьев оказалась Очень Большая Пушка. Старший брат тут же предложил ее выбросить к Аллаху, но младший (который эту самую пушку и схватил), естественно, отказался.

А тут еще прилетели бомбардировщики соперничающей корпорации и сбросили на головы братьев целый ворох "подарков". Чтобы не погибнуть, ребята разбежались, кто куда.

Ну а далее случилось то, что нам с вами было ясно с самого начала: вместо того, чтобы продолжать жить дружною семьею, двое из братьев предпочли переметнуться на сторону других корпораций (помните – братьев трое и корпораций тоже три).

И началась охота за наследием внеземной цивилизации с примене-



нием всех подручных средств, включая гигантских боевых роботов, тяжелой артиллерии и авиации...

Да-да, знаю – сюжет тупой. Совершенно тупой и старый. Ну и что? Metal Fatigue – это же стратегия в реальном времени, а не ролевик. Мы все простим, лишь бы процесс истребления противника шел хорошо.

Всякий раз разработчики RTS обещают нам вторую Dune 2. Уж сколько лет обещают. А мы все ждем и ждем... И играем в то, что есть

Процесс пошел

И идет процесс хорошо. Без дураков хорошо.

Во-первых, воюем мы сразу в трех плоскостях, или, если вам так приятней, на трех картах – на поверхности планет, под поверхностью планет и на орбите. Переключаться между этими картами элементарно просто. Более того, если на какой-то карте между вашими войсками и силами противника завязался бой, кнопочка переключения на эту плоскость начнет мигать. Очень удобно – всегда знаешь, куда надо смотреть в первую очередь.

Сражения на каждой карте имеют свои особенности. На поверхности планет все более-менее просто – можно клепать любые виды войск и кидать их в бой на врага. Но через некоторое время начинаешь понимать, что нужны тебе тут только огромные человекоподобные роботы – Combots (Combat Robots), предмет справедливой гордости авторов Metal Fatigue.

Комботы – штука страшная. Страшная прежде всего потому, что роботов можно конструировать. Это открывает огромный простор для тактических маневров.

Например, в самом начале, пока база еще толком не отстроена и не защищена, вам нужны тяжелобронированные комботы для отражения атак неприятеля. Для этого собираем нашего "железного дровосека" из частей с повышенным уровнем брони. Конечно, комбот получится у нас медлительный, но что с того – он около базы топтаться должен, а не шляться по полю боя. Зато потом, когда оборона базы налажена, можно переходить к строительству более быстрых роботов для атаки неприятеля. Ведь главное в атаке – прибежать, пострелять и убежать.

Естественно, этими двумя вариантами полет вашей конструкторской мысли ограничиваться не должен. Собирайте остатки уничтоженных роботов противника и тащите их в свой сборочный цех. Если вы предварительно построили исследовательский центр, то сможете изучить технологию противника и наладить ее массовое производство у себя, буде вам покажется это полезным.

Помимо комботов есть у вас и еще кое-какая техника – танки, артиллерийские установки и орудийные башни. Их основной недостаток – уж больно быстро их уничтожают, поэтому на поверхности против комботов они слабы. Зато под землей, куда комботы спускаться не могут (это вам не Mechwarrior III, многометровой машине в шахте повернуться негде), они могут себя проявить во всей красе.

Особенно это относится к орудийным башням. В Metal Fatigue они подвижные, т.е. по сути своей – те же танки, только передвигаются очень медленно и стрелять на ходу не могут. Зато как сразу меняется тактика! Вместо кучи слабых танчиков и еще более слабых артиллерийских установок мы строим штук восемь орудийных башен разных видов и ставим их в два ряда возле лавового озера. Лазерные пушки, стреляющие быстро, но на короткое расстояние, помещаем в первый ряд, а тяжелую артиллерию, которая бьет редко, зато сильно и далеко, – во второй. Приезжает противник, получает еще на подходе от артиллерии, а вблизи его "приветствуют" лазеры. Что получаем? Правильно, врагу капут, а мы тихонько двигаем все наши башни вперед, поближе к его лавовому озеру. Тихо, не спеша и совершенно безнаказанно. Если, конечно, башни вовремя ремонтировать.

Кстати, законный вопрос – а что мы вообще под землей делаем? Ответ прост – ищем ресурсы. Ресурсы в Metal Fatigue добываются двумя способами: на поверхности планет и под землей их извлекают из озер



лавы, а на орбите – строят солнечные батареи. Причем фишка в том, что исчерпать ресурсы окончательно нельзя, со временем лавовые озера восстанавливаются. Ну а солнечная энергия не заканчивается никогда, хотя КПД батарей весьма невелик. Так что старая тактика C&C "экономического изматывания" противника не работает.

Вообще же, вся прелесть Metal Fatigue как раз и состоит в невозможности победить, играя "от обороны". Наступать придется, причем наступать умно, т.к. у врага почти на всем продолжении игры хватает ресурсов для противостояния вашим полководческим амбициям. Более того, если не наступаете вы – наступает противник. Причем постоянно. Затишья почти не бывает. Если вас долго никто не атакует – значит, управляемые компьютером враги сцепились друг с другом. Динамизм противостояния в Metal Fatigue стихает только под самый конец, когда вам удается захватить все месторождения ресурсов.

Но сделать это непросто. Ведь помимо поверхности планет и подземных шахт есть еще астероиды на орбите со своими солнечными батареями. Нормально воевать там можно только авиацией (так как транспортов в Metal Fatigue нет и перевозить нелетающую технику не на чем), которую противник, надо и тут отдать ему должное, лихо сбивает своими ПВО. Так что повозиться вам придется.



Еще одна очень приятная (во всяком случае, для меня приятная) вещь – бонусы по окончании миссии. От того, насколько грамотно вы разгромили противника и выполнили все поставленные перед вами командованием задачи (к слову, совершенно банальные и стандартные), вам начислят очки, на которые вы сможете проапгрейдить свою армию. Что и как апгрейдить – это дело лично ваше.

Графика, звук и прочие мелочи

Графика в игре нормальная. Естественно, трехмерность в наличии.



Однако ничего экстраординарного вы не увидите, хотя и угловатых конструкций Total Annihilation тут не будет. Правда, мелкие юниты (танки, самолетики) выполнены очень примитивно, без искорки, что называется.

Зато комботы сделаны очень хорошо, особенно когда начинают драться друг с другом. Приятные плавные движения – хук справа, прямой слева... Ракеты всякие летают, пушки палят, энергетические лучи иногда мелькают... Нормально, с пивом пойдет.

Звук – стандартный. Лязг, пальба. Все. Это вам не Warcraft II, господа-стратеги.

Единственное, что тут приятно отметить – это Save\Load. И сохраняется, и загружается игра быстро, не в пример Total Annihilation. Конечно, мелочь, ведь особо сохраняться тут не стоит – AI-то туп. Тем не менее, приятно.

Привезли дегтя

А теперь в нескольких словах скажу я вам всю правду-матку.

Во-первых, юнитов и технологий слишком мало по сегодняшним меркам.

Во-вторых, кроме комботов смотреть, в сущности, не на что.

В-третьих, нет большой разницы, за какую из корпораций вы играете. Тактика всегда остается одна и та же, а это уже не то.

В-четвертых, AI совсем туп. Впрочем, назовите-ка мне RTS, где AI был бы умным.

В-пятых, очень слаб режим Skirmish (бой с компьютером на отдельных картах). Именно Skirmish обеспечивает долгую жизнь Command & Conquer и Starcraft на компьютерах игроков, лишенных возможности играть по сети (а таких, увы, пока еще большинство).

Тут C&C со Starcraft'ом – это сила.

Хотя Metal Fatigue мог бы потягаться с ними.

Мог бы.

Но не сумел.

Итоги

Итак, что сказать в конце?

Metal Fatigue – вещь, увы, проходная. Но хорошая. Играть стоит. Несмотря на все недостатки, стоит играть. Потому как динамизм есть. А для реалтаймовой стратегии это – одно из важнейших условий.

Да, Ground Control для Metal Fatigue недостижим, но вот с Earth 2150 побороться детище Zono вполне способно. Потому как Earth 2150 страдает многими типичными проблемами RTS, да еще и это ограничение по времени ничего приятного в игру не вносит.

Вышедшая совсем недавно (на момент написания данной статьи) Dark Reign 2 получилась отстойнейшей. Красивая обертка, но без конфеты. А в Metal Fatigue начинка есть, вот только с оберткой сплоховали.

Эх, всегда у них что-то не так...



Константин Подстрешный

Age of Empires 2: Conquerors

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Ensebmle Studios
Требуется	Pentium 166 233, 32 Mb RAM, оригинальная версия Age of Empires 2
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, Windows 95/98

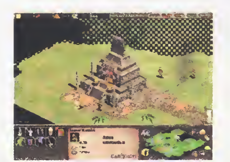
"Здесь правит не тот,
у кого бумага,
А тот, у кого длинней
чака-чака."
Запрещенные барабанщики

Конквистадоры были мужиками суровыми, жуть как золото любили. Посему и ездили в Америку - за золотом значит. А в Америке в это время жили индейцы, которое золото тоже страсть как уважали и просто так отдавать его не хотели. Посему разгорались между ними нешуточные спрайтовые войны с применением людей-ягуаров с одной стороны и кавалерии с другой. Но однажды то ли один молодой конквистадор женился на симпатичной ацтечке, то ли сильный воин из племени Майя женился на страстной испанке. Факты история от нас утаила, но пошел от них славный род Гейтсов, золото в котором все ну прям вообще обожали.

Индеец индейцу – друг, товарищ и скальп

Грех писать про игру, издатель у которой Microsoft, и не пнуть миллиарды дяди Била. Кстати, он уже не самый богатый человек на Земле, президент Oracle богаче, впрочем, всего на каких-то пару миллиардов. Однако, это к делу не относится. Как вы понимаете, коммерческий успех Age of Empires 2, не мог остаться безнаказанным. Разработчики из Ensebmle Studios обещали нам отличный адд-он, и за полгода они его сделали.

Age of Empires 2: Conquerors встречает нас уже знакомой заснеженной менюшкой, бессовестно содранной из HoMM 2. На выбор предлагаются четыре кампании времен начала колонизации, заметьте, по продолжительности адд-он почти равен оригинальной игре. Как во всяком порядочном наборе миссий, душу игрока согревают новые технологии и юниты. К 13 расам, за которые мы уже отыграли в Age of Empires II, добавились пять новых. Нельзя сказать, что это сильно изменило игру, потому как строения и большинство юнитов Ханов, Корейцев и Испанцев полностью соответствуют тем, что мы видели раньше. А вот индейцы из племен Майя и Ацтеков уже представляют реальный интерес. Всякие там пирамиды, жрецы, храмы с кровавыми алтарями и воины с перьями орла на голове – экзотика! А еще в мир Age of Empires наконец-то пришла зима. Полноценная, со льдом на реках, сосульками на крышах таунцентра и отпечатками копыт на снегу. Из остальных новостей можно отметить появление Petard - мужика с бочкой пороха, которого раньше можно было вызвать только с помощью читов, теперь же он без труда производится в замке и готов пожертвовать своей жизнью ради сноса очередной вражеской мельницы.



Брать или не брать?

Как и в любом продукте Майкрософт, здесь вы не найдете для себя ничего неожиданного, но все выполнено на высочайшем уровне. Если вам еще не приелась Age of Empires 2, то однозначно покупайте, если же диск с AoE 2 у вас есть, а поиграть в него вы еще не успели, устанавливайте AoE 2: Conquerors и начинайте сразу с него, благо сюжетом авторы не пренебрегали, и скриптовых сценок на порядок больше чем в оригинальной игре.

P.S. Русских опять забыли, не было нас для европейцев в средние века, потому как на майкрософтовской карте племена монголов располагаются от Николаева до Москвы.

Специальные юниты

Jaguar Warrior

Специальный юнит ацтеков, сильный и быстрый воин. Отряд ягуаров при поддержке пары шаманов, без труда разделывается практически с любым количеством пехоты противника. Идеален для зачистки местности и обороны базы, но на сторожевые башни врага его кидать не стоит

Conquistador

Эти взгромоздившиеся на коней испанцы с мушкетами отчаянно мажут по дальним целям, хотя и отлично сражаются в ближнем бою. Быстрота и приличный запас жизни делает их пригодными для атак на здания врага.

Plumed Archer

Специонит майя, на деле представляет собой сильного и быстрого лучника. Это роднит майя с британцами, в бой и те и другие выступают при поддержке арчеров, хотя бриты были помедленнее

Tarkan

Петь эта кавалерия не умеет, зато отлично владеет плетью. Лучше для налета на крестьянские поселения, чем эта варварская конница, и придумать нельзя.

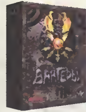
War Wagon

Я маленькая лошадка и мне живется не сладко... у этой парочки корейских лошадей в тележке не кокаин, а бесконечный запас здоровых стрел, вроде тех, которыми атакуют корабли и баллисты. Живучие кони (в элитном состоянии 200 жизней!) - это очень быстрая передвижная артиллерия.



Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Цена:
Box 330 руб. **Код 109**



8алшебный Сундук (1 CD; игры для детей)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 110**



Русская Рулетка 2 (1 CD; 3D action/симулятор)
Цена:
Box 270 руб. **Код 125**
Jewel 80 руб. **Код 126**



Петька и 8ИЧ 2 : Судный день (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 123**
Jewel 80 руб. **Код 124**



Петька и 8ИЧ спасают Галактику (3 CD, квест)
Цена:
Box 330 руб. **Код 121**
Jewel 240 руб. **Код 122**

Незнайкина Грамота (1 CD; обучающая для детей)
Цена:
Box 330 руб. **Код 117**
Jewel 80 руб. **Код 118**



Меч и Магия 8 (2 CD RPG)
Цена:
Box 330 руб. **Код 131**
Jewel 160 руб. **Код 138**



Jagged Alliance 2: Агония 8ласти (2 CD; стратегия/RPG)
Цена:
Box 330 руб. **Код 102**
Jewel 160 руб. **Код 103**



Орда: Северный ветер (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 119**
Jewel 80 руб. **Код 120**



Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 111**
Jewel 80 руб. **Код 112**



Герои Меча и Магии 3:Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Цена:
8ox 150 руб. **Код 113**
Jewel 80 руб. **Код 114**



GTA2 : Беспредел (1 CD; action/гонки)
Цена:
Box 330 руб. **Код 100**
Jewel 80 руб. **Код 101**



Громада (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 270 руб. **Код 115**
Jewel 80 руб. **Код 116**



Фланкер 2.0 (1 CD; симулятор)
Цена:
Box 330 руб. **Код 127**
Jewel 80 руб. **Код 128**



Бременские Музыканты (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 107**
Jewel 80 руб. **Код 108**



АК8АРИУМ: "КОЛЬЦО 8РЕМЕНИ" (2 CD; мультимедия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 104**



Штырлиц (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 129**
Jewel 80 руб. **Код 130**



Аэропорт (1 CD; экономическая стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 105**
Jewel 80 руб. **Код 106**



Вояки (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 330 руб. **Код 132**
Jewel 80 руб. **Код 133**



Крестоносцы Меча и Магии (1 CD;Action/RPG)
Цена:
8ox 200 руб. **Код 134**
Jewel 80 руб. **Код 135**



Рыцари поднебесья (1 CD;Action)
Цена:
Box 270 руб. **Код 136**
Jewel 80 руб. **Код 137**



Игровая матрица (1 CD;Сборник)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 139**



Готика Марса (1 CD;Actian/Adventure)
Цена:
Box 270 руб. **Код 140**
Jewel 80 руб. **Код 141**

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. Реквизиты получателя:

ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет* ***№40702810300062967801*** *в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет* ***30101810500000000662*** *БИК* ***044525662***

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя				*Бланк заказа*
2. Код товара	***Наименование товара***	***Количество***	***Цена***	***Сумма***
3. Общая сумма заказа				
4. Тип доставки				

В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).

Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа увеличивается на 20%, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж или оплата*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту 1*" **80** руб. По "*варианту 2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 300 рублей, оплата производится по "****варианту 1****"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "****варианте 1****" или при получении заявки при "****варианте 2****".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

1С

● **Honda Мотокросс. Гран-при (1 CD гонки)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 200**

● **Атлантида 2 (4CD квест)**
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 201**

● **Братья Пилоты 1 (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 202**

● **Братья Пилоты 2 (1CD квест)**
Цена.
Jewel 80 руб. **Код 203**

● **Война и Мир (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 204**

● **Горький 17 (1CD RPG/Стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 205**

● **Горький 18 : Мужская работа (1CD RPG/Стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 206**

● **Дальнобойщики: Путь к победе (2 CD гонки)**
Цена:
Jewel 160 руб. **Код 207**

● **Дача кота Леопольда (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 208**

● **Затерянный мир (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 209**

● **Киллер Танк (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 210**

● **Князь : Легенды лесной страны (1CD RPG)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 211**

● **Не тормози (1 CD гонки)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 212**

● **Огнем и Мечем (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 213**

● **Фауст (4CD квест)**
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 214**

● **Футбол 2000 (1CD футбол)**
Цена.
Jewel 80 руб. **Код 215**

● **Чикаго, 1932: Дон Капоне (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 216**

● **Ярость.Восстание на Кронусе (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 217**

● **Дьявол-Шоу (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 218**

● **Разорванное небо. К-52 против Команча (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 219**

● **Машина времени (2CD action)**
Цена:
Jewel160 руб. **Код 220**

● **Земля 2150 (2CD стратегия)**
Цена:
Jewel160 руб. **Код 221**


SIMULATION • SPORTS

Холодное лето двухтысячного

О ножницах Подстрешного и пополнениях

Это все они – большие ножницы Константина Подстрешного. Ножницы, наводящие ужас даже на таких "динозавров" "Навигатора", как Алаев и Терминатор. Ножницы, на которые найти управу может только уважаемый Игорь Борисович. Да и то, если хорошенько постарается. Вы спросите, какие ножницы, причем тут ножницы? А картинку обложки раздела в прошлом номере видели? Футболисты и все такое... Между прочим, намечался центральный материал раздела. EURO 2000. И где он? Лежит, родимый, дожидается своего часа. Отрезан! А "кастрированный" раздел Action? Думаю, старина Джобс не сталкивался с таким произволом еще со времен Советской власти. Впрочем, с "экшн" – это целая история, и не в ножницах тут дело... Ну да ладно, черт с ними, с Костиными ножницами! Надеюсь, что они чуточку затупились и к этому разделу не притронутся. У нас есть кое-что полюбопытнее. В "Нави" снова кадровые перестановки. Только теперь мы не теряем (сколько можно!), а находим. В бригаде сим/спортс пополнение. Рад представить нового автора "Навигатора" Андрея Ламтюгова, который на протяжении долгих лет являлся бессменным "летчиком, танкистом и моряком" другого отечественного игрового издания, а теперь волею судеб оказался в составе дружной семьи "Нави", с чем мы его и вас, читатели, поздравляем.

Лето выдалось, как я уже неоднократно отмечал, совсем не скучное. Релизы сменяются новостями, новости – демо-версиями и так далее.

Из готовящихся к скорому появлению проектов хочется особо отметить немецкую разработку, посвященную кольцевым гонкам на грузовиках. Буквально из ничего должна получиться чудо-игра. Высокий уровень Mercedes-Benz Truck Racing выглядит еще более неожиданно в свете того, что создающая игру команда в своем послужном списке (речь идет о многогранном жанре Racing) имеет лишь сомнительного качества проект N.I.C.E 2, известный также как Breakneck. И тут такое!.. Не стану пересказывать вам статью Вождя Быстрая Нога. Если интересно, читайте сами.

О ситуации на спортивном "фронте"

Попутно стоит обратить ваше внимание на следующую тенденцию развития спортивного жанра. Видя доминирующее положение на рынке наиболее популярных спортивных игр американской конторы (никому не скажу, что это EA Sports ;-)), почти все остальные разработчики в буквальном смысле слова стали обходить эти виды спорта стороной. Посмотрите, как много в последнее время развелось симов экстремальных соревнований, никогда популярностью не пользовавшихся! Сдается мне, тут диктует условия не только повальное увлечение данными "экстремальными игрищами" молодого населения планеты. Ни с того ни с сего вылезли на свет Божий два тенниса (коими EA Sports никогда не "баловались"), появилась информация о симуляторах скейтбординга. Eidos готовит к выходу игру, посвященную Олимпиаде в Сиднее. И лишь такие монстры, как Microsoft и Fox Sports, за спинами которых располагаются мощные "производственные комплексы", приносящие баснословный доход, могут позволить себе ввязаться в конкурентную борьбу с превосходящим практически по всем параметрам (разве что кроме денег) соперником.

Ну, а для полноты картины стоит напомнить, что кадры по-прежнему решают все. И если Fox Sports либо Microsoft удастся "переманить" ведущих программистов или дизайнеров из штата EA Sports, все может в скором времени измениться. Но, как бы то ни было, позиции заокеанских "спортсменов" по-прежнему незыблемы, и EURO 2000 хорошее тому подтверждение. А с другой стороны, рекомендую вам внимательно изучить таблицу ста лучших игр Internet. FIFA 2000 и NHL 2000, традиционные козыри американцев, находятся нехарактерно для себя низко. Игроки пресыщаются.

***

В целом же, жизнь раздела идет своим чередом, новости сменяют релизы, за релизами лезут демки...

Не без уважения,
Леонтий Тютелев
biblion@nara.ru

P.S. Через два дня после того, как мое слово оказалось в редакции, появился долгожданный Grand Prix 3 от Microprose. Летом, заметьте, в августе. Вам интересно, какой он, названный многими лучшим задолго до выхода автосимулятор? Если одним словом, то сложный. Причем очень. Но в то же время весьма интересный. Джефф Краммонд остался верен себе - игра получилась безкомпромиссная, для истинных ценителей. Никаких намеков на аркадность. Ни один из симов первой Формулы последнего времени, что называется, и рядом не валялся. Поэтому готовить "поспешный" материал в этот номер я не стал. Читайте подробную ревьюшку в десятом номере "Навигатора".

P.P.S. Насчет названия. Лето в этом году действительно холодное.



НОВОСТИ

"Живая вода" для Motocross Madness 2

Как быстро летит время! Еще недавно игроки с нетерпением ожидали выхода второй части Motocross Madness, а теперь, глядишь, уже забросили диск с игрой на пыльную полку, пресытившись произведением Rainbow Studios... Наверняка разработчики предвидели такой поворот событий и, дабы подержать интерес к игре на высоком уровне, подготовили редактор трасс для своего детища.

Название утилиты немного странновато. Это имя больше подошло бы новому бульдозеру. Вслушайтесь: "Армадилло". Впрочем, редактор уровней с удовольствием заменит вам не один, а добрый десяток подобных агрегатов. С его помощью вы сумеете выстроить "абсолютно новую и оригинальную" поверхность планеты для последующих заездов. Редактор позволит создавать участки для всех представленных в игре типов соревнований, будь то степная "баджа" либо стадионный "кросс".

В комплекте с редактором поставляются различные объекты второго плана, чье призвание – украсить дороги, по которым пронесутся (или над которыми пролетят) лихие мотоциклисты.

Редактор совместим с 3D Studio Max. Кого-то, возможно, порадует подобная фича.

Скачать заменяющего стаю диких бульдозеров "Армадилло" вы безболезненно сумеете по адресу: www.microsoft.com/games/motocross 2.

Майкл Джонсон сотрудничает с Eidos)

Четыре года население земного шара томилось в ожидании очередных летних Олимпийских игр. Общеизвестно, что на сей раз соревнования лучших "летних" спортсменов пройдут в солнечной Австралии, а конкретнее, в городе Сиднее. Впервые, заметьте.

В первый раз выпускается и официальная игрушка, посвященная этому грандиозному событию. Пионерами выступают Eidos. Проект назвали просто, но со вкусом. Sydney 2000. Пока неизвестно, какие виды спорта будут отображены в грядущем творении, однако одно упоминание имени легендарного легкоатлета Майкла Джонсона позволяет предположить, что перед нами окажется симулятор легкой атлетики (очень интересно, как он будет реализован).

Вы спросите, а кто такой этот ваш Майкл Джонсон? Семнадцать золотых медалей в международных соревнованиях, включая три олимпийских, а также девять мировых золотых наград – вот кто такой М. Джонсон.



Естественно, Майкл не позволит программистам приблизиться к себе и надеть на свое дорогое во всех смыслах тело датчики, чтобы выступить в роли манекена для снятия движений. Он будет рекламировать проект. Имя, фамилия и образы спортсмена будут использованы в различного рода рекламных акциях. Нам же остается сделать один небольшой, но важный вывод. Если уж Eidos тратятся на подобного рода рекламу, значит, проект действительно того стоит.

"Дукати"! Как много в этом звуке для сердца байкера слилось...

Известные своими аркадными похождениями на ниве гоночных и спортивных игрушек Acclaim Entertainment объявили о работе над мотопроектом (опять мотоциклы?!), посвященным популярной марке Ducati. Впрочем, работают не сами "акклеймовцы", а ребята из Attention To Detail, которые, если

верить названию, должны проявить максимум внимания к деталям, ведь только в таком случае может получиться неординарная игра. И, судя по заявлениям разработчиков, у них получается.

● Встретим ли мы в новой игре этого монстро - Ducoti 900 SP Supersport?)

В ходе работы над проектом они пытаются воссоздать не только технико-физические параметры мотоциклов фирмы, но и привести в игру атмосферу стиля жизни "Дукати", традиции марки. И помогают им в зтом люди из персонала Ducati. Охотно, к слову, помогают.

Игра встретит вас двумя режимами. Первый стандартен – Ducati Quick Race. А вот второй - поинтереснее. Можно назвать его вариацией на тему Porsche Unleashed с мотоциклетным уклоном. Называется данная "мода" Ducati Life. Работая над зтим режимом, авторы хотят сделать истинный симулятор мотоциклов "Дукати".

По задумке разработчиков игроки будут зарабатывать деньги, покупать новые, более мощные и быстрые, мотоциклы, получать доступ к закрытым трассам.

Еще один вариант игры, так сказать, на закуску – зто сражение друг с другом. У победителя остается мотоцикл проигравшего. Пока, правда, не уточняется, откуда игрок будет брать такие мотоциклы, как передавать, да и собственно, как играть. Split-screen, сеть или Интернет? В общем, живы будем, не забудем после выхода игры проверить честность разработчиков.

Первые вести о NHL 2001



Поклонники спортивных игр тоскуют по былым временам, когда каждое произведение от EA Sports воспринималось как откровение. Когда новыми симуляторами компании восхищались. Когда... в общем, кажется им, что раньше все было куда как интереснее. Тоскуют игроки и... ждут, ждут-таки вестей о новых проектах от монополизатора спортивного рынка EA Sports. И дожидаются.

На сей раз своеобразной "первой ласточкой" стала информация о всеми любимом хоккее. Итак, NHL 2001. Вестей, прямо скажем, не очень много, но все же.

EA сообщили общественности, что в целях создания более правдоподобного, чем ранее, сима и последующей его рекламы было заключено соглашение с известным хоккеистом, представителем калифорнийской команды "Сан-Хосе Шаркс" Оузном Ноланом, который, к слову, четырежды участвовал в All Star Game.

Нолан украсит своим мужественным телом обложку коробки игры, поучаствует в рекламной кампании проекта и (а зто самое главное) выступит в роли консультанта, который умелым движением пальца будет указывать программистам на неточности и несоответствия их виртуального хоккея действительности.

Что ж, помощь профессионала еще ни одной игре не навредила. Но один вопрос лично у меня все еще остается открытым. Нолан ведь нападающий. Не скажется ли зто на командных действиях клубов и игроков в защите? Однако настоящий профессионал тем и хорош, что понимает все тонкости игры, а посему давайте надеяться, что хоккей нового тысячелетия окажется таковым во всех смыслах.

FIFA 2001. Цель - покорить Америку?



Похожие новости пришли и из стана разработчиков FIFA 2000. Во-первых, футбольный симулятор от EA Sports называется теперь несколько иначе. К привычному FIFA добавилась в некотором роде оскорбительная приставка. Major League Soccer. "А почему оскорбительная?" – спросит неискушенный читатель. Да просто в мире очень много национальных первенств, которые на голову, а то и на две превосходят по силе профессиональную "лигу соккера" США. Думаю, даже российское первенство по крайней мере не слабее заокеанского. Объяснение появлению длинного хвостика в названии одно. Разработчикам надо как-то "проталкивать" проект на североамериканском рынке, и упоминание лиги, близкой сердцу простого, но со странностями американца (кто ж в Америке любит соккер?), должно возыметь действие.

Во-вторых, разработчики определились с помощниками. Своим неоценимым опытом с создателями поделится некто Бен Ольсен. Как выяснилось при дальнейшем изучении пресс-релиза, данный человек – звезда футбола США, спортсмен трижды участвовавший в All Star Game (у меня лично очень плохо связываются воедино понятия "all star game" и "футбол").

Мастер соккера нашепчет на ушко программистам и дизайнерам свое видение футбольного матча, укажет на некоторые тонкости.

Что ж, на безрыбье и Бен Ольсен – чудо-футболист. Но мне кажется, что разработчикам следовало бы поискать другого партнера. Например, из Европы или Латинской Америки.

Симулятор поезда на подходе. Ожидаем сим трактора?

У Microsoft уйма денег, а поэтому компания может смело зкспериментировать в поисках новых путей и направлений развития жанра симуляции. Билл Гейтс обеспечил прочный тыл разработчикам, и в случае провала первой зкзотической идеи, вполне возможно, сработает вторая.

Итак, до чего же додумались творцы на зтот раз? Держитесь! К первой весне нового тысячелетия Microsoft планируют озадачить играющую общественность симулятором... поезда! Идея оригинальная донельзя, не проработанная доселе никем.

К слову, стратегии и менеджменты, в которых ранее были задействованы поезда, ничего общего с разработкой не имеют, так как готовится настоящий симулятор.

Создатели говорят, что в игре будут воспроизведены 6 "крутейших" железных дорог Северной Америки. Маршрутов же планируется создать на многие сотни километров. Игрок сможет почувствовать себя в роли машиниста, пассажира или же кондуктора.

В распоряжение играющего будут предоставлены разнообразнейшие типы локомотивов: от простейших паровых до более современных дизельных. Самый опытный машинист повстречается с чудом техники - сверхскоростным монорельсовым злектропоездом.

Остается загадкой, какую великую цель будет преследовать игра. Снабдят ли проект неким подобием сюжетной линии? Будут ли миссии? Как мотивируют игрока? Будем ждать вестей от разработчиков. Об зтом необычном проекте мы обязательно расскажем на страницах "Нави".

P.S. Интересно, как будет называться игра. Неужто Microsoft Train Madness?

Выпуск новостей подготовил
Леонтий Тютелев

Александр Лашин

MTV Sports: Skateboard

Выражаясь словами одного MTV'шного же персонажа, "MTV sucks". От меня уточнение: "MTV sucks big time".

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	THQ
Разработчик	Darkblock
Дата выхода	Конец 2000 года



Это в качестве вступления, так, чтоб моя позиция была ясна. Теперь по делу. Похоже, все сейчас в мире компьютерных игр делается исключительно ради хрустящих казначейских билетов зеленоватого цвета. Вот спрашивается, на кой здесь в названии MTV? Непонятно. Впрочем, если "забыть" об этом вопиющем факте, то по всему видно: готовится что-то интересное.

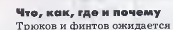
Друзья Тони Хока

Если по-хорошему, то эта игра должна называться Andy Macdonald's Skateboarding или как-нибудь еще в этом же духе. Этот самый Андрюха, вестимо, кто-то типа Тони Хока, про игруху с которым вы можете прочитать неподалеку, то есть зело популярный в Штатах скейтер. Представляет он команду Powell-riding, но что се за команда, насколько крутая и кто кроме Макдональда в нее входит, мне не ведомо.

Помимо упомянутого однофамильца предприятий общепита, в гамезе будет представлено никак не меньше тридцати спортсменов, среди которых будут как реальные, конкретные чуваки, так и выдуманные разработчиками лохи. Тони Хока не будет (конкурент, однако), зато можно покататься за одиннадцать мощных парней, знакомых каждой заокеанской собаке, и двух девиц, которые, как уверяют создатели, ничем не хуже любого из мужиков. Остальные "спортсмены" целиком и полностью придуманные, но хуже от этого почти не становятся. "Почти" – потому что у реальных парней и девиц будут свои фирменные движения и приемчики, по которым их можно будет без затруднений опознать. Что-то я сомневаюсь... Ну, и, ясное дело, никуда не денутся ставшие уже стандартными параметры вроде скорости, ловкости, ускорения и прочих жизненно важных для каждого скейтера скиллов. Неизвестно пока, будут ли параметры со временем изменяться.

Можно покататься за одиннадцать мощных парней, знакомых каждой заокеанской собаке, и двух девиц, которые, как уверяют создатели, ничем не хуже любого из мужиков

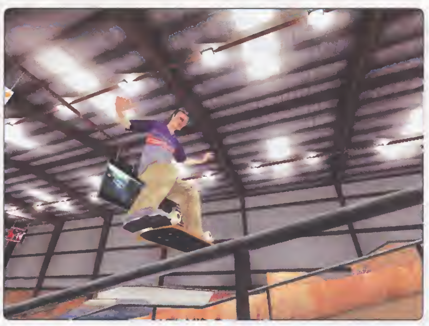




Что, как, где и почему

Трюков и финтов ожидается много: что-то около 64 штук только стандартных приемов, доступных всем без исключения катающимся на досках. Они поровну разделены на четыре группы. Первая – flatline. Выполняется на твердой поверхности. Вторая – grind. На всяких там перилах, ступеньках, бордюрчиках и иных творениях человеческих рук и мозгов. Следующая – aerial. Воздушные, без уточнений. И последняя – flip. Это разнообразные вертушки-развороты.

Подозреваю, что даже самые придирчивые любители скейтбордового реализма будут сполна удовлетворены количеством и качеством предлагаемых проявлений ловкости и изворотливости. Мне, по крайней мере, перечисленного выше должно хватить.





Очевидно, в MTVSS геймер будет, как и в игрушке про Тони Хока, зарабатывать своим нелегким катанием виртуальные у.е. Косвенно подтверждает мою догадку потенциальное наличие в игре богатых "деньгодавателей" aka спонсоров. В качестве оных выступят "смешные" варианты существующих в реальности компаний, ну или просто условные "унитазные фабрики" и "табуретные заводы". Договорившись с кем-либо из них, можно будет налепить на майку соответствующий логотип и с гордостью носить его весь сезон, получая за это достойное вознаграждение. Кроме того, вы сможете выбрать модель одежды и вид доски, но разница, сразу предупреждаю, чисто визуальная. Об этом сами разработчики открыто заявляют.

Арены сражений

Свои умения армия геймеров сможет проявить на более чем тридцати пяти аренах, среди которых парки, школы, а также треки, находящиеся в помещениях, видимо, с огромным количеством разнообразного строительного мусора. Доступ на некоторые из них придется добывать нелегкими победами над умелыми компьютерными соперниками, что можно и нужно расценивать как стимул выиграть все, что можно, где можно и у кого можно.

Режимов игры планируется великое множество – от свободного катания и обычного для скейтбординга набирания очков выполнением финтов до собирания досок по частям (естественно, запрятанных на уровне) и deathmatch с ракетами и минами (с трудом представляю себе такое).

Игрушка обещает быть очень даже интересной и занимательной. Одного боюсь, как бы проект не оказался, как и все, выходящее под маркой MTV, чем-то очень причесанным и явно трендовым



Антураж

Ну, а напоследок то, почему в названии игры красуется название буржуйского телеканальчика. Музыка. Представлен весьма широкий репертуар: от рэпперов до попсовых панков, альтернативщиков, рэп-корщиков и прочей нечисти. Оглашаю весь список: Cypress Hill, The Deftones, Pennywise, Flashpoint, Goldfinger, OPM, No Use for a Name, System of a Down, Snapcase и Pilfer. Только группы Poprocklica, ранее известной как Metallica, нет. Видимо, подумали, что таким образом будут нарушены их авторские права, и не разрешили дельцам из MTV запихнуть их песенки в игру. Хотя не очень-то и хочется. Искренне надеюсь, что музыка окажется ненавязчивой, типа как в Kingpin, где я даже не пытался выключить музон от Cypress Hill, то есть ненавистный рэп. Посмотрим, послушаем...

Про графику говорить не буду – все видно на картинках, а о достоинствах движка разработчики предпочитают помалкивать – и правильно делают. Говорят только, что работать будет быстро, правда, не уточняют, на каких машинах.

Итог: игрушка обещает быть очень даже интересной и занимательной. Одного боюсь, как бы проект не оказался, как и все, выходящее под маркой MTV, чем-то очень причесанным и явно трендовым. Пока такого вроде не видно, но ведь кто их знает...

Reckless Driver комментирует:

А что тут комментировать-то? Если выйдет игра параллельно с Тони Хоком, проведем очный поединок соперников. Если нет? Тогда заочный.

Александр Лашин

Tony Hawk's Pro Skater 2

По большому счету, игре этой место в другом разделе. Я бы сбагрил ее куда подальше, в самое начало журнала, в Action/Arcade. А все почему? А потому, что различные там фигурные катания, худ. (очень худ.) гимнастики и прочие прыжки в воду с трамплина я к видам спорта не отношу. Это, пардон, искусство, зрелище для эстетов (эстетствующих прил, как сказал бы ст. о/у Гоблин), но только не спорт.**

Жанр	Симулятор скейтбординга
Издатель	Activision
Разработчик	Neversoft Entertainment
Дата выхода	Осень 2000 года

Спорт, имхо, это когда результат измеряется цифрами, и на основе этих цифр выявляется победитель. А так всяческие умники догадаются еще и бальные танцы спортом назвать. Или рисование. А шахматы, кстати говоря, тоже не спорт, а интеллектуальная игра. И если их считать спортом, тогда уж и подкидного дурака (*некоторые уже считают, замечу – Л.Т.*), преферанс, а заодно Quake (*очень перспективный вид спорта, Алрик докажет :) – Л.Т.*), FIFA 2000, и сапера "виндовского" с ними вместе!

Упомянутый выше Антон, судя по всему, один из крутейших по этой части: выиграл тучу турниров, геройски обставив армию соперников и достигнув невиданных высот мастерства в прыжках и полетах-переворотах на доске с колесиками. Короче, молодец парнишка, крут и заслуженно уважаем всем честнЫм американским народом.

В свое время хитрые барыги от "игроваяния" приплели его к созданию приставочной спортивной аркады Tony Hawk's Pro Skater. Судя по восторженным отзывам продажных буржуйских журналюг (никакие они на самом деле не продажные, я просто завидую :)) из журналов и игровых сайтов, гамез был что надо. Практически рулез гиперхитовейший, а по играбельности – ни дать ни взять, тетрис, шедевр всех времен и народов. Вроде бы, там надо

В готовящемся шедевре (*кстати, вы не заметили, что все готовящиеся игры – шедевры? – Л.Т.*) нас ждет невиданное разнообразие заданий – от набирания очков посредством прыжков и переворотов до выполнения оговоренных приемов в условленном месте

К чему сия гневная тирада, спросите вы? А к тому, что нам в качестве спортивного гамеза преподносят игрушку про скейтеров. По сути дела аркаду! Предлагаю ознакомиться с предложением поподробнее (а собственно, куда вы денетесь-то :)).

было кататься по уровням, собирать всякие "фиговины" и "загогулины", дающие пропуск на следующий уровень. "Загогулины" были надежно заныканы хитрыми дизайнерами уровней, и, чтобы до них добраться, надо было изрядно попотеть, заставляя подопытного скейтера выделывать умопомрачительные трюки, вынуждая пальцы продавливать джойстик напрочь и безвозвратно. При этом всех играющих якобы охватывало чувство восторга, граничащего с истерикой.

Во второй части все будет совершенно не так и вообще наоборот. В новой игрухе придется выполнять задания, набирать очки и, главное, зарабатывать ДЕНЬГИ!!! Это, скажу я вам, очень правильно, потому как разыскивать по всему уровню непонятно как выглядящую "загогулину" очень неспортивно.

В готовящемся шедевре (*кстати, вы не заметили, что все готовящиеся игры – шедевры? – Л.Т.*) нас ждет невиданное разнообразие заданий (каковых будет ровно десять штук на уровень) – от набирания очков посредством прыжков и переворотов до выполнения оговоренных приемов в условленном месте. За очки по завершению этапа даются бабки, которые также могут быть в некоторых количествах просто разбросаны по уровням. Последнее немного настораживает: это все равно как если в FIFA 2000, залепив мячом в левую верхнюю крестовину собственных ворот, вы получали бы лишнюю замену :) . Нереалистично, понимаешь ли...

Заработанные деньги пойдут на закупку новой доски и/или запчастей для нее, тренировку персонажа

Поднабравшись сил и опыта на PlayStation...

Где-то в Соединенных Штатах Америки есть такой любитель покататься на скейтборде Tony Hawk (по-нашенски - Антоша Ястребовский). Стоп, вру, он покататься на скейтборде не любитель, а профессионал: там у них что-то типа лиги организовано, где такие же профессионалы друг с другом соревнуются, а любители на них смотрят, платя за это кровные американские деньги.

Профессионалы катаются по рампам, перилам, бордюрам и прочим препятствиям, героически их преодолевая, а попутно выделывая хитроумные финты. Кто лучше, быстрее и красивее пройдет дистанцию, тот и молодец – получает, нет, не пирожок с полки, а вполне приличную сумму, на которую и живет до следующих соревнований.





будет аналогичен всяческим классическим двухмерным "мортал комбатам". Это правильно.

Ожидаемый проект

Хм, что-то я упустил. Ах да, трассы! А вы из предыдущего текста еще не поняли, какими они будут? Конечно же, напичканными коварными препятствиями, ужасно интересными для прохождения и при этом сделанными на основе реальных скейтерских парков США.

Да, и еще. Поскольку "писишники" в первую часть, разумеется, не играли (PC у нас only & forever), то специально для них в гамезе будут запрятаны несколько треков из предыдущей серии. Чувствительных геймеров прошибает слеза, и они стоя аплодируют добрым дядям-разработчикам. А еще трассы можно будет делать самим. Аплодисменты переходят в овации...

Ну, а напоследок то, без чего игра не игра, а так, занятие на пару вечеров. Multiplayer. Самое здоровское – режим под названием Graffity, местный аналог кваковского CTF. Исполнив на каком-либо из снарядов (рампа, перила) финт, игрок тут же перекрашивает его в свой цвет. Для того чтобы отвоевать снаряд, другой игрок должен выполнить на нем еще более крутой маневр, и так до бесконечности. Хорошо. Одно не радует: через Интернет играть нельзя. Исключительно hot seat и сетка.

Лично я эту игрушку, несмотря на нелюбовь к рэпперским штанам, присутствующим на скринах, брейк-биту и прочим атрибутам экстремального спорта, жду с нетерпением. Это наверняка будет круто. А если не круто, то просто очень хорошо, что, в общем-то, тоже пойдет. Главное, чтоб сэйвы сделали нормальные, не приставочные.

и приобретение более сложных специальных движений. Последний пункт, кстати, внушает некоторые опасения, но, скорее всего, это будет примерно так. Приходишь к старому "сенсею" от роликовой доски, он, покуривая "ганджубас", учит тебя хитрому "финту", который у самого так и не получился :) (только для тех, кто вправду крут), а ты ему за это отстегиваешь "зелени". Если так, то все в порядке.

К слову, в игре будет ровно тринадцать профессионалов (с Антошкой) плюс неограниченное количество "лиц третьего плана", создаваемых отъявленными любителями созерцать на мониторе свою точную копию. Помимо имени, цвета кожи, фигуры, "морды лица", веса, "хаера" и одежды, можно будет выбрать место рождения и музыкальные предпочтения. Плюс - начальные характеристики вроде скорости, ловкости и тому подобное.

Предстоит борьба с хип-хопом (и брейк-битом)

Особые возможности любителям поглядеть на "себя" со стороны предоставит "powerful graphic engine".

На мой взгляд, движок не такой уж и классный, полигонов могло бы быть и побольше, хотя в движении, скорее всего, и это будет смотреться на ура. А вот текстуры хороши однозначно. Обещают также обалденную анимацию и кучу разнообразнейших движений персонажей, включая кровавые падения с разбитыми физиономиями и сломанными конечностями. Впрочем, по представленным скринам я готовящегося кровопролития не заметил, может быть, у вас получится лучше.

Про звук и музыку не говорится, но подозреваю, что звук будет неплохим, а музыка – уверен, что-то типа брейк-бита или хип-хопа. Я с брейк-битом (и хип-хопом, кстати, тоже) бороться умею: у меня возле компа стоит большой музыкальный центр, в недрах которого всегда находятся три каких-нибудь сидюка. Дальше все очень просто: музыка в игре отрубается, а в музцентре включается своя. Рекомендую, в случае особой нелюбви к игровой музыке поступать аналогичным образом :).

Нажав в нужном месте четыре клавиши двадцать пять раз в особой последовательности :) , вы заставите подопечного скейтера сделать тройное сальто-мортале с приземлением в шпагате

Комбо на скейте?

Дальше – больше. Разработчики сулят интуитивно понятное, чрезвычайно простое в освоении управление с жутким богатством фич. То есть, нажав в нужном месте (на съезде с перил, например) четыре клавиши двадцать пять раз в особой последовательности :) , вы заставите подопечного скейтера сделать тройное сальто-мортале с приземлением в шпагате, заработав по меньшей мере миллион очков. Шутка, в которой, похоже, есть доля пророчества. Именно так, выполнением многочисленных "фигур высшего пилотажа", и придется добывать очки в Tony Hawk's Pro Skater. Причем за приземление отвечает отдельная клавиша, на которую очень важно вовремя нажать, иначе, вместо красивого приземления на обе лапы после тройного тулупа с классическим подвыподвертом, можно получить болезненное (морально и физически) падение на задницу. Короче, скучать явно не придется, а процесс выявления секретных комбинаций

Reckless Driver комментирует:

Экстремализация всего и вся продолжается! Антон Ястреб готов покорить писюк. Александру Лашину не нравится рэп, но он сознательно ожидает проект. А мне нравится и рэп (wassup yo!) и брейкбит. Широкие штаны я не ношу, но игру тоже жду...

Кстати, жанр неизведанный, жанр интересный. Есть смысл в нетерпении читать "камасутру" до осени, помолясь!!!

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

JetFighter IV: Fortress America

Согласитесь, говорить всякие нехорошие вещи про игру, которая еще не вышла – как-то не очень здорово. Не по-джентльменски, я бы сказал. Хотя... многое зависит от того, о чем, собственно, речь. А в данном случае мы обсуждаем представителя серии JetFighter. Так что, извините, кое-какие выводы напрашиваются сами.

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Talonsoft
Разработчик	Mission Studios
Дата выхода	Осень 2000 года
Требуется	Pentium-II 333, 32 Mb RAM, 3D (4Mb)

Вооружимся, с одной стороны, знанием того, что представляли собой последние две игры этой серии (JetFighter III и JetFighter III: Fullburn), а с другой – доступной информацией о готовящемся сиквеле. И сделаем легкий экспресс-прогноз.

Где, по-вашему, будет происходить все это безобразие? Баренцево море? Исландия? Тайваньский пролив? Любая из бывших республик СССР, начиная, ясное дело, с Украины? Ничего подобного. Сан-Франциско и те 50000 квадратных миль, которые его окружают!

Для себя я уже кое-что решил; результат размышлений оказался таким, что возможные сюрпризы со стороны разработчиков могут быть только приятными.

Отцы и дети

Короче. JetFighter III был по-своему неплох для 1996 года. Просто ему не повезло, что как раз тогда NovaLogic угораздило выпустить свой F-22 Lightning 2. Хлоп – и все достоинства JF тут же превратились в жирный дымный шлейф. Не подфартило, что называется. Впрочем, нет: по сравнению с JetFigher III: FullBurn он еще был счастливчиком.

Теперь – что касается FullBurn. Игра, работавшая под MS-DOS – и это в 1998 году! Нулевая реалистичность в сочетании с различными внеавиационными нелепостями. Использование в качестве объекта имитации истребителя F-22 (тогда это уже становилось дурным тоном). Скверная графика. Абсолютно линейная кампания. И в довершение всего – два гигабайта живого видео: злобные идиоты-русские во главе с генералом Круговым против авианосной группы под флагом ООН. (Тут дело в том, что американцы в прошлой серии с криком "Global Peace Through Deadly Force!" подарили ООН атомный авианосец, поскольку надо и другим дать поддержать демократию, а то все сами да сами – люди уже косятся).

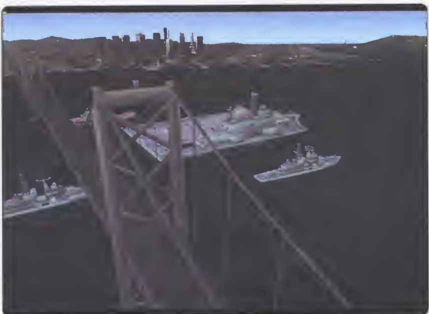
Там еще много чего было. Достаточно для того, чтобы известие о грядущем сиквеле, мягко говоря, не вызывало судорог восторга – по крайней мере, сразу.

А теперь, помня о том, что представляли собой отцы, обратимся к детям – мало ли, что они еще не родились. И самые худшие опасения начинают сбываться. Во всяком случае, похоже на то.

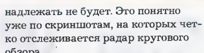
Be sure to wear some flowers in your hair

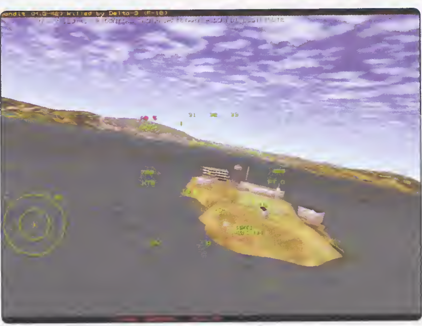
Начнем с вещей невинных. Где, по-вашему, будет происходить все это безобразие? Баренцево море? Нет. Исландия? Как бы не так. Тайваньский пролив? Щас. Любая из бывших республик СССР, начиная, ясное дело, с Украины? Ничего подобного. Ладно, нормальному человеку все равно не догадаться. Сан-Франциско и те 50000 квадратных миль, которые его окружают. Откуда там взялись неопознанные МиГи и что именно они не поделили с американскими F/A-18, F-14 и F-22 (предлагаемый нам набор аппаратов будет выглядеть именно так) – пока неизвестно.

Но в голову уже закрадывается гаденькая мысль: авторы и не думали о военно-политической подоплеке – просто-напросто их слишком глубоко перепахал Flight Unlimited II, в котором, как мы помним, Сан-Франциско с высоты птичьего полета смотрелся более чем симпатично.



● Золотые Ворота и все, что к ним прилогается





● Алькатрас во всех подробностях

Отсюда и вывод: почему бы ни попытаться совместить приятное с полезным? Полюбоваться Золотыми Воротами с позиции "мост сверху, истребитель снизу", а заодно в целях поддержания общественного порядка "снизить" пару-тройку МиГов.

Не знаю, что там у них будет с МиГами (хотя кое-что предположить можно, и мы обязательно этим займемся), но вот сам городишко... Короче говоря, если верить соответствующему скриншоту, то выходит, что у MSFS2000 уже получилось лучше. Плотность трехмерных небоскребов на квадратный километр затекстуренной поверхности в JetFighter IV явно недостаточна.

Впрочем, не будем спешить. В конце концов, игра еще не вышла, да и скриншот может быть каким-нибудь неудачным. Или не может?

Тотальная симуляция

Именно так авторы и позиционируют свое творение. Здесь комментарии могут быть такими. Существуют два вида разработчиков: те, которые выпускают аркадные или полуаркадные симы, поскольку просто ориентируются на широкий рынок (на таком поприще отмечались многие, включая Jane's), и те, которые тоже гонят попсу, потому как о летательных аппаратах ничего не знают и не хотят знать. Опять же, ни к чему хамить, не имея на руках готового изделия, но известно точно, что к хардкорным изделиям JetFighter IV принадлежать не будет. Это понятно уже по скриншотам, на которых четко отслеживается радар кругового обзора.

Впрочем, по картинкам всего не определишь. К примеру, будет ли абсолютно нулевой модель повреждений и в дальнейшем? Перестанут ли пассивные помехи быть эффективными? А ракеты так и будут проскакивать в миллиметре от цели, не взрываясь? У всех самолетов и в дальнейшем будет одинаковая ИЛС? А модель полета? Это так, навскидку; тут вопросов возникает много.

Одно известно точно: Mission Studios не расстались со своим любимым творением, известным как МиГ-42. Правда, в этой серии летать на нем нам не дадут. Даже в режиме multiplayer, который здесь, по всей видимости, будет только кооперативным.

В общем, лично я особого энтузиазма не проявляю.

А давайте-ка его сюда...

Вообще-то, все вышесказанное можно было выразить одной фразой: предшественники ничего хорошего в себе не содержали, и нет оснований считать, что ситуация изменится.

В ряде случаев даже попсовость создает положительный эффект. К примеру, некоторые игры такого уровня делали хорошую работу в плане приобщения народа к авиасимуляторам

Ну хорошо, а какие у JetFighter IV могут быть достоинства? Должны же быть хоть какие-то?

Удачные моменты, возможно, обнаружат себя в графике. Насчет рельефа местности и наземных объектов я не очень обольщаюсь, но вот самолеты и взрывы выглядят вполне пристойно – опять же, судя по скриншотам. Другое дело, что и системные требования здесь соответствующие. А может быть, и не соответствующие.

В ряде случаев даже попсовость создает положительный эффект. К примеру, некоторые игры такого уровня делали хорошую работу в плане приобщения народа к авиасимуляторам. Может, и сейчас? А почему бы и нет, если учесть, что других аркадных авиасимов в ближайшее время не ожидается? Хотя даже в это я не очень верю.

Остается последний аргумент. Все правдоподобно о неизвестном. А относительно JetFighter IV: Fortress America мы и так сделали слишком много выводов. Не лучше ли просто подождать релиза и уж тогда...

И что тогда? Хвалить? Не иначе...



● Новые герои – истребители F-14

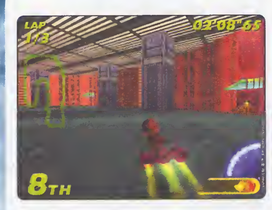
Антон Анатольевич

Star Wars: Super Bombad Racing

Не успел еще отгреметь в кинотеатрах Episode I: The Phantom Menace, как пронырливый LucasArts анонсировал новый проект, построенный на основе этого, столь долго ожидаемого фильма. Впрочем, само это событие не стало особой неожиданностью – для любой игровой компании наличие столь раскрученной идеи есть отличная возможность срубить под шумок немного зеленой капусты. Несколько удивил выбранный для новой игрушки жанр – вместо привычных космосимуляторов, всяческих rogue sqadron и third person shooter дядя Лукас предложит нам...аркадные гонки!

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	LucasArts
Разработчик	Lucas Learning
Дата выхода	Первый квартал 2001 гада

Проект далек еще от конечной стадии развития, и доступные на данный момент скриншоты не позволяют в полной мере оценить буйство фантазии дизайнеров из LucasArts'a. Тем не менее, некие предварительные выводы сделать все же можно.



Такие веселые войны... звездные

До сих пор практически все игрушки на тему Звездных войн отличались непоколебимой серьезностью. Неважно, чем мы занимались в очередном продукте от Лукаса – летали на истребителях, махали мечами или строили базу – во всех наших действиях не было и намека на комедийность. Похоже, разработчики собираются изменить традициям, потому что Star Wars: Super Bombad Racing способен вызвать улыбку даже на застывших в вечном напряге лицах хардкорных "писишных" геймеров.

Внешне игрушка очень сильно напоминает недавно вышедший проект Renegade Racers, ибо даже при первом взгляде на картинки бросаются в глаза просто огромные головы персонажей, полное отсутствие каких-либо пропорций и стилизованные, парящие над поверхностью земли крафты. Явно необычный подход для игрушек из серии StarWars.

Игровая вселенная для аркады

Как и в любых аркадных гонках, дело будет происходить на кольцевых трассах, проложенных по различным мирам, выдранным из вселенной Star Wars. Уже обещаны пустыни Tatooine, болота Naboo и индустриальные пейзажи столицы Империи Corsucant (собственно, в разнообразии трасс сомневаться особенно не приходится, так как в распоряжении разработчиков находится богатейшая и тщательно проработанная вселенная StarWars, из которой, по мере необходимости, можно беззаботно брать планеты, персонажей, корабли и т.д.). Всего локация планируется сделать более 9 штук. Будет, где развернуться.

Кататься по всему этому добру мы сможем аж на восьми крафтах (по кораблю на персонажа). Каждый из драндулетов, помимо внешнего вида, будет обладать "несколько отличающимися" параметрами управления, разгона и максимальной скорости и, кроме того, поразному будет реагировать на многочисленные power-up'ы, разбросанные по трассам. Свежая идея, кстати, ибо раньше эффект от подобранного бонуса всегда был одинаков для всех участников гонок.

Ба! Знакомые все лица

Персонажи, принимающие участие в соревнованиях, большинству из нас, скорее всего, уже знакомы. Это восемь основных героев "Первого Эпизода": Anakin, Queen Amidala, Obi-Wan, Subulba, Boss Nass, Darth Maul, Yoda и Jar-Jar Binks. Причина их участия в гонках, равно как и все остальные события (а также отсутствие в списке некоторых других, далеко не вто-



ростепенных героев фильма), сопровождающие сие знаменательное мероприятие, пока скрыты от нас. Будем надеяться, что ближе к релизу разработчики придумают, что же все-таки заставило почтенных Джедаев, королеву Амидалу и прочих бросить текущие дела и заняться пилотским ремеслом, предпочтя руль (клавиши, джойстик) ручке лазерного меча или скипетру и державе (или что там у них на Набу применяется в данном случае)?.

Что же все-таки заставило почтенных Джедаев, королеву Амидалу и прочих бросить текущие дела и заняться пилотским ремеслом, предпочтя руль (клавиши, джойстик) ручке лазерного меча или скипетру и державе?

Далее, разработчики обещают добавить к вполне приличному букету игры богатые возможности для многопользовательских соревнований. В частности, описываются такие вкусные вещи, как, например, сплит-скрин для четырех человек (давненько, однако, не встречались мы с таким вниманием разработчиков к обделенным вторым, третьим, четвертым компьютером геймерам). Кроме обычных игр все-против-всех, игроки получат возможность объединяться в команды и участвовать в заездах, соревнуясь с другими командами или AI (хмм...девелоперами ни разу не были употреблены слова "революционный" и "потрясающий устои" – хороший знак). Про возможность сетевых игр пока ничего не говорится, но, думается, дело без этого не обойдется.

Дядя Лукас, не обмани!

Резюмируя, можно смело выдать очередную банальность: "если не обманут", "если не задержат" и в случае выполнения еще парытройки других "если", мы получим вполне приличные аркадные гонки, да еще и имеющие за плечами могучую вселенную StarWars. Любой фанат "Звездных Войн", избежав опасности просто побрезговать продуктом в силу излишней легкомысленности оного, оторвет его с руками. Да и вообще, немного в последнее время проектов, позволяющих легко и без напряга сразиться с друзьями в старый добрый сплит-скрин, а посему, видимо, без аудитории игра не останется.

Разработчики обещают выпустить SW: SBR в свет уже в первом квартале 2001 года, так что ждать осталось в любом случае не так уж и долго.

Reckless Driver комментирует:

Видно, мало старине Лукасу показалось прошлогоднего "эпизода" по прозвищу "гонщик". Видно, внучата (если есть) одолели дедушку просьбами: "Деда, а деда, а мы хотим веселые звездные войнушки, мы хотим смешных "звездновойных" человечков на маленьких летающих корабликах!". Умилился Лукас, и дал клич подчиненным. Они работают, мы ждем. Весной нового тысячелетия весь мир увидит смешные, не пафосные, почти не концептуальные, можно сказать, детские "Звездные Войны".



Вождь Быстрая Нога

Mercedes-Benz Truck Racing

Мир автогонок весьма разнообразен. Кому-то нравится Formula 1, кому-то NASCAR, но, пожалуй, самые эффектные автомобильные состязания - это гонки на грузовиках. Согласитесь, нет зрелища более впечатляющего, чем соревнования четырехколесных монстров. Когда восьмитонная тысячесильная махина проходит повороты с легкостью карта, кровь стынет в жилах...

Жанр	Автосимулятор
Издатель	THQ
Разработчик	Synetic
Дата выхода	3 квартал 2000 года



В игровой индустрии на этих монстров до последнего момента не обращали внимания, однако времена меняются. В довольно обширном жанре автосимуляторов обозначилась новая ниша - симулятор гонок на грузовиках. Пионерами в данной области выступили наши разработчики - программисты из Softclub NSK, выпустившие еще в 1998 году игру под названием "Дальнобойщики: Путь к победе" (за рубежом проект назывался Hard Truck). Недавно вышла вторая часть игры, вполне успешно продающаяся на рынке США. Естественно, конкуренты не могли остаться в стороне. Первыми из "невыдержавших" оказались Synetic. В тандеме с издателем THQ немецкие девелоперы вовсю работают над гоночным симулятором Mercedes-Benz Truck Racing, демо-версию которого мы сейчас и рассмотрим.

Моего коня Mercedes зовут, на его спине золотой хомут

По сути, игра представляет собой так называемый Brand Racing, то есть игру, базирующуюся не только на продукции одного автопроизводителя, но и зачастую всего лишь на единственной его модели. В числе таких творений Ford Racing, NFS: Porsche Unleashed, Beattle Crazy Cup. Теперь вот и Mercedes может гордиться подобным произведением. Однако вернемся к нашим грузовикам.

Как и полагается любому уважающему себя Brand Racing, в MBTR ездят на машинах одной марки, сами понимаете какой. Автомобили до мельчайших подробностей повторяют свои прототипы из класса Super Race международного грузового чемпионата. Жаль, конечно, что нет ни бывшего ЗИЛа, ныне именуемого Caterpillar, ни могучих машин от Man, но таковы правила игры.

MBTR встречает нас добротным меню на не менее добротном немецком языке. Здесь вы сможете познакомиться с участниками гонок, выбрать себе автомобиль по нраву, и много чего еще. В демо-версии доступна лишь одиночная гонка, причем рекорд трассы принадлежит некоему финну Мике Финкинену (ох уж эти фанаты Шумахера!), плюс игроку дозволено посмотреть запись предыдущей гонки. Ну что ж, джентльмены, заводите моторы!

Ja, ja, das ist fantastich!

Теперь переходим к самому вкусному - к графике. Вы видели красоту NFS: Porsche Unleashed? Можете о ней забыть! Разработчики из Synetic перещеголяли коллег из Electronic Arts. Настолько прорисованной модели автомобиля игровая индустрия, по-моему, еще не знала: отчетливо видны даже шланги

Вы видели красоту NFS: Porsche Unleashed? Можете о ней забыть! Разработчики из Synetic перещеголяли коллег из Electronic ArtsВы видели красоту NFS: Porsche Unleashed? Можете о ней забыть! Разработчики из Synetic перещеголяли коллег из Electronic Arts

и провода... А каков двигатель! Складывается впечатление, что он настоящий, так и хочется его потрогать *(эй, поосторожней, можно и обжечься! – Л.Т.)*.

Расцветка кузовов машин соответствует реальности, а в кабине еще и видна качественная модель пилота. Неплохо выглядит трасса, также являющаяся аналогом существующего прототипа. Ее детализация достойна похвалы, однако, стены безопасности из шин можно было бы прорисовать и получше.
В полной версии MBTR разработчики обещают 5 трасс, среди них знаменитый Нюрнбургринг.

Не скрою, Mercedes-Benz Truck Racing весьма требователен к "же-



■ Вид на трассу. Картинка практически как на реальной трансляции

лезу", заявленной минимальной конфигурации компьютера хватает "едва-едва". По-настоящему оценить красоту игры сможет довольно редкий в нашей стране владелец "Г-форсы", но, как говорится, искусство требует жертв.

Вот новый поворот, и мотор ревет...

В плане физической модели у вашего покорного слуги к MBTR нет почти никаких претензий, грузовики ведут себя именно так, как отзываются о них пилоты. Для того чтобы понять, что такое гоночный монстр (в прошлом – седельный тягач) в движении, представьте себе карт весом около восьми тонн с двигателем за тысячу лошадиных сил. Максимальная скорость ограничена цифрой 160 км/ч, однако этого вам покажется более чем достаточно, ведь после резвого разгона необходимо не менее резко осадить машину. И тут могут возникнуть некоторые трудности: мгновенно остановить такую махину не могут даже мощные тормоза. Поэтому настоятельно рекомендуем вам не задерживаться с торможением, иначе грузовик попросту улетит в гравий.



■ Последствия контоктной борьбы. Обротите внимоние но детолизоцию грузовика

О гравии разговор отдельный. Редкий гоночный симулятор может похвастаться настолько правильной проработкой гравийных покрытий. Попав в щебенку, могучий грузовик резко теряет скорость, у него возникает непреодолимое желание развернуться вокруг собственной оси...

В MBTR вести контактную борьбу не возбраняется, а во многих случаях это единственный аргумент в борьбе за первое место. Столкновения, перевороты, развороты и прочие коллизии тщательно проработаны, все выглядит так, как в реальной жизни.

В MBTR вести контактную борьбу не возбраняется, а во многих случаях это единственный аргумент в борьбе за первое место. Столкновения, перевороты, развороты и прочие коллизии тщательно проработаны

Что откровенно не понравилось, так это то, что машины абсолютно не повреждаются. Возможно, это невидимая рука Mercedes-Benz, не пожелавшая увидеть свои творения в искореженном виде *(сглазить боятся? – Л.Т.)*, возможно – просто ограничения демо-версии.

Единственная претензия, которую можно предъявить к демке, заключается в том, что при перевороте кабина частенько уходит в асфальт "по самые гланды".

Соперники довольно агрессивны, своего шанса они не упустят, но они все же не так быстры, как вы. Согревает душу мысль о том, что уровень их мастерства выставлен по умолчанию, так что в финальной версии нас могут ожидать настоящие побоища.

На редкость томительное ожидание

Synetic подготовили по-немецки добротный и качественный продукт. Кроме того, это первый чисто гоночный симулятор грузовиков, Hard Truck все же больше тяготел к менеджменту. Mercedes-Benz же получил отличное виртуальное воплощение своей продукции. Как говорится, больше "мерседесов", хороших и разных. А нам остается ждать релиза, благо ожидание это не должно затянуться.



■ Мы не тормозим ни перед кем!

Reckless Driver комментирует:

Наш заокеанский коллега по кличке Vojd Rapid Leg (или foot) дело говорит. Посмотрел я эту игруху и протащился, так сказать, "по самые гланды". Давненько такого не было! Помяните мое слово. Замутить контролируемый занос на тягаче вам больше ни в одной игре не удастся. Поэтому всем ждать, а дождавшись - покупать. Кстати, если жив буду, непременно отниму игру у Тютеля и накатаю ревьюху!

(горячий сегодня) Reckless Driver

Hot Chix 'n' Gear Stix

Расклад такой. У нас есть довольно стандартные аркадные гонки с выдуманными машинами и ненастоящими трассами. Игра из разряда проходящих. Из тех, что покупают по принципу лотереи. Куда пальцем ткнешь – ту и возьмешь. Но! Она новая, и ее надо сбагрить. Что нужно сделать, чтобы чей-то "рэндомный" палец сознательно ткнул в нашу коробку?

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Fiendish Games
Разработчик	Global Star Software
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Celeron 333+, 64+ Mb RAM, 3D (16 Mb)



Все просто. На "боксе" должна быть изображена девушка в очень откровенном наряде с фигурой типа 90-60-90, которую прикрывают трусики фасона "три нитки, связанные воедино" и топик "бандана Марка Нопфлера". А еще лучше, если девушек таких будет много, а одежды очень мало! Тогда мы и получим искомый результат.

Истекающий слюной похоти и желания "поиграться" геймер будет тянуть мамку за рукав и вопрошать, упоенно посасывая "чупучупсину" и робко поглядывая на коробку с изображением пышнотелых красавиц: "Мам, а мам, я вот эти гоночки хочу!?". Растроганная мать, видя заинтересованность ребенка, покупает коробку. Цель достигнута.

Ну, а то, что мальчик будет весьма разочарован, увидев в действии программный труд разработчиков, уже мало кого волнует...

Chix for free!

В общем, идея поместить в гонки красивых, сексуальных представительниц слабого пола мне нравится. Я ее приветствую! Не зря же красивую машину часто сравнивают с женщиной.

Только вот плохо, что идея не получила хотя бы средней реализации.

Давайте пофантазируем. Гонки с сюжетом. Какая-нибудь подпольная лига лихих шоферов типа меня. И много отчаянных дамочек. Во время подготовки к основному чемпионату игроки проводят тестовые заезды, настраивают машины, на стартовую сумму денег делают незначительные апгрейды. Предсезонная подготовка подразумевает проведение дуэлей. Вы соревнуетесь с девушками. Ставка в дуэли? Ей может стать ваш автомобиль. Ну, а на сладкое - чемпионат, который даст вам возможность заработать кучу денег, симпатии участвующих в нем гонщиц, их расположение и, может быть, кое-что еще. Иными словами, от авторов требуется создать атмосферу приключения, яркие образы женщин-пилотов, причем образы не статичные.

После подобных размышлений тяжеловато сталкиваться с тем суррогатом, что предложили нам сегодня разработчики.

Reality bites

Реальность разрушила последние надежды. Меню все расставило по своим местам. Hot Chix 'n' Gear Stix – низкобюджетная аркада, не больше. Причем в данном случае термин "низкобюджетная" следует толковать только как негативную характеристику. Но не пугайтесь раньше времени, ради Бога! Девушки в игре есть. Только присутствие их носит формальный характер – это главная проблема.

Автопарк игрушки насчитывает шесть машин. Измененных американских мастодонтов шестидесятых-семидесятых годов. В каждом авто - своя "бабенка". Разглядывая картинки девочек, невольно отвлекаешься, мысли лезут не туда, куда надо. "Цыпочки с большими буферами" большинством из Америки. Есть, правда, японка, ну с очень нехарактерной грудью, да наша русская девица, явно садистских наклонностей. Машины вроде бы различаются по базовым параметрам, но на трассе это практически незаметно.

Из игровых возможностей лишь чемпионат да "тиме-триал".

Начиная первенство, я еще на что-то надеялся. Думаю, может, ролик какой дадут или еще картинок с репликами грудастых особ. Не дождался...

Разоблачение

Первый трек ознаменовал собой разоблачение подлой сущности проекта. Игра чем-то напоминала давнишний Ultimate Race Pro, который и в прошлом-то выезжал за счет хорошей (как тогда говорили, "ускоренной") графики, но никак не ввиду высокого качества геймплея. Тут и графики злободневной нет практически нигде, кроме нашей "отечественной" трассы.

Модели автомобилей просты до безобразия, текстуры грубы и непритязательны до одурения, физическая модель, наверное, последний аспект, за который принялись программисты, да и то, за день до отправки игры "на

Предсезонная подготовка подразумевает проведение дуэлей. Вы соревнуетесь с девушками. Ставка в дуэли? Ей может стать ваш автомобиль. Ну, а на сладкое - чемпионат, который даст вам возможность заработать кучу денег, симпатии участвующих в нем гонщиц, их расположение и, может быть, кое-что еще

золото". И лишь один момент радует – хорошая работа ручника.

Все машины, как и положено, демонстрируют классическую недостаточную поворачиваемость. То есть в повороте стремятся вылететь на обочину. Тут вы либо оттормаживаетесь заблаговременно, перед входом в вираж, или применяете контролируемый занос непосредственно в повороте, используя ручник. Я рекомендую именно последний вариант. Тогда можно получить неплохое удовольствие от вождения. Вполне уместно смотрятся и агрессивные действия соперниц. Девчонки, оказывается, отнюдь не промах (Вы когда-нибудь наблюдали драку женщин? Если да, то легко оправдаете для себя манеру компьютерных соперниц вести борьбу). От старта и до финиша (если вы не настолько круты, чтобы сразу оторваться на полкруга) – постоянные "подрезания", толчки в корпус, удары, извините, под задницу. Все это – в порядке вещей.

Толкаемся мы с явным удовольствием на протяжении двух, максимум трех первых треков, учимся использовать ручник, ловить машину в заносе, а потом начинаем замечать, что соперницы почему-то отстают, и отстают довольно явно. На последнем треке (а их, кстати, всего шесть: три оригинальных, три "отражения") лично у меня были "круговые". Вывод. AI – хороший соперник только до тех пор, пока вы не освоите управление. А если учесть, что познать немногочисленные тонкости здешнего шоферского искусства – занятие на десять-пятнадцать минут, то рассматривать игру как "партнера" хотя бы на пару дней бессмысленно.



● Девочки в игре агрессивные. Так и норовят пихнуть оппонента!

Я знаю три слова...

И только "российская" трасса разбудила в независимом эксперте самые теплые чувства. Сразу, не долго думая, признал я в этом сборище текстур и полигонов родимую природу, как говорится в анекдотах, мать твою. То есть твою мать, а не то, что ты подумал.

Стоят там березки, такие беленькие, такие тоненькие, инеем покрытые. Висят плакатики, "С Новым годом!" на них родными русскими буквами начертано. И иллюминация. Иллюминация – это определенно самая красивая часть в игре. А дали (для озабоченных: от слова "даль", а не "дать")! Черт побери, красота-то какая. Сдается мне, что художники – русские эмигранты, которые скучают на чужбине по родным турбазам с лыжной экипировкой и пьяными застольями.

Эх, почем зря тематику девственную затронули. В смысле, жалко мне, что первая попытка объединить гоночки и девочек вышла "ни туды, ни сюды". Посмотреть игру стоит ради трех вещей. Первая – часть физической модели при задействованном ручнике. Вторая – картинки девчонок в меню. Третья – трасса, проложенная в России. Тех, кого указанные предложения не заинтересовали, просьба не беспокоиться и пройти мимо Hot Chix 'n' Gear Stix.

Модели автомобилей просты до безобразия, текстуры грубы и непритязательны до одурения, физическая модель, наверное, последний аспект, за который принялись программисты, да и то, за день до отправки игры "на золото". И лишь один момент радует – хорошая работа ручника

P.S. А вот причем тут "палки переключения передач" (которые в названии) я так и не понял. Во-первых, у американских авто того времени коробки автоматические... но это еще ничего. Самое главное, что селектор (рычажок, по-нашенски) располагается за рулем :) .



● Большим американским машинам – большие крены!



Reckless Driver

Millenium Racer: Y2K Fighters

Я помню второй опыт Cryo на поприще гонок. Опыт для своего времени неоценимый, многому научивший жанр, находящийся тогда в периоде активного созревания. Опыт назывался Megarace 2. Вы заорете благим матом: "А как же первая часть?!" А никак. Вторая - круче, совершеннее и интереснее.

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	CREAT
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium II-366, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть

Гонки, тесно переплетенные с сюжетом, возможность зарабатывать деньги, проводить апгрейды, отстреливать самонаводящимися ракетами конкурентов. А графика! Какая необыкновенная там была графика! Заранее отрендеренные трассы с альтернативными участками прохождения и полностью трехмерные средства передвижения. Умеренно реалистичная физическая модель. Прекрасные спецэффекты. Одним словом, круто. Однако продолжения мы не дождались. Более того, Crio окончательно словили "крезу" на расписных (что матрешки) исторических адвентюрах. Да, видать, недостаточно хлебным в итоге оказался жанр. И французы вернулись в гонки. Они сделали это в своем стиле: красиво, вычурно, эффектно, а самое главное – оригинально. Откиньте в сторону попсовое название про грядущий millenium - и вы получите прекрасный отдых для души.

Почувствуй себя прапрадедом!

Поразительно, но факт. Футуристические гонки последнего времени и практически все футуристические гонки вообще были хорошими, добротными проектами. И графика при них. И геймплей. А музыка так вообще в каждой игрушке что надо. Электронная. Жанр процветает, и мы встречаем очередного сильного представителя гонок на выживание из отдаленного будущего.

Не ждите, сюжетом сегодня я вас не обрадую. Не смогу объяснить кто, зачем и почему отгрохал эти помпезные трассы – шедевры дизайнерского мастерства. Кто придумал фантастические полумотоциклы-полукрафты, которые семьдесят процентов времени стелются над поверхностью дороги, двадцать восемь – проводят в воздухе, исполняя грациозные прыжки-полеты, а два процента тратят на дерзкие попытки пробить своей передней частью и лбом гонщика монументальные стены и нарядные трассы. И, в конце концов, я при всем желании не смогу объяснить тебе, дорогая читательница (ну, и тебе читатель), откуда взялись сумасшедшие пилоты, которые без ремней, без надувных подушек, без всяческих средств пассивной безопасности, на скорости 450-800 километров в час несутся вперед, встречая на пути невероятные приключения, одолевая коварные треки, проверяя своей головой на прочность стены и при этом выживая. Хотя, нет. Последнему я обоснование нашел. Как это я не признал-то?! Родненькие мои! Так вот вы какие...

ТЭЦ, тэц-тэц!

Эх, ядрить твою налево. Все ж очень часто я чувствую себя туземцем, когда запускаю игру про будущее. В ушах вырастают большие медные серьги, в носу появляется кривое кольцо, на бедрах - повязка, на шее – таинственный талисман из камушка, а в руке - примитивный барабан. Смотрю я на графику, издаю восторженное мычание, впадаю в божественный транс, любуясь чудесами следующего тысячелетия. Так происходит всегда.

Братва, читатели и почитатели, знакомьтесь! Праправнучки это, дети внуков моих незаконнорожденных детишек. Красавцы. Молодцы! Не струхнули, пошли стопами прапрадеда! ...Я - прапрадед. Кошмар!

Братва, читатели и почитатели, знакомьтесь! Праправнучки это, дети внуков моих незаконнорожденных детишек. Красавцы. Молодцы! Не струхнули, пошли стопами прапрадеда!

...Я прапрадед. Кошмар!

И, конечно же, я могу с поразительной точностью назвать вам время проведения соревнований. Только такой дальновидный и внимательный муж Родины, как RD, мог определить дату. Гонки состоятся в третьем тысячелетии от Рождества Христова!

Меняются лишь детали. Иногда я – африканский негр, иногда – краснокожий индеец, совсем редко – одичавший степной монгол в национальных трусах. Все зависит от уровня фантазии разработчиков да от качества трудов художников.

На этот раз я оказался не то что дикарем, я стал большой удивленной обезьяной. Графика в игре для меня – что издающая песнопения на электронный лад золотая консервная банка для представителя славного племени "мумба-юмба".



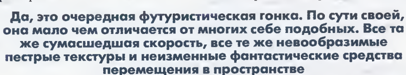
● Будущее традиционно зловеще. Преобладают красные тона.

Изумительно, потрясающе, волшебно... нет! Такие мелкие термины вряд ли полностью охарактеризуют мой кайф. Тут нужен другой язык.

Бууууу! Ах-ай-ай!!! Ых-Ух-чмок! ВаУУУУ-УАХАХУК! Кирдыщ! Киргуда! Ы-Ы-Ы!!! ОООООО!!! Вудупипл!

Вот так лучше. Дал отдушину эмоциям, испугал соседей.

Ну, а звук? Есть хороший анекдот в тему. Анекдот старый, начала девяностых. Когда существовало понятие "рэйвер".


Да, это очередная футуристическая гонка. По сути своей, она мало чем отличается от многих себе подобных. Все та же сумасшедшая скорость, все те же невообразимые пестрые текстуры и неизменные фантастические средства перемещения в пространстве

Звонит опухший рэйвер с утра по телефону, набирает первый попавшийся номер и спрашивает: "Это ТЭЦ?". А ему отвечают: "Нет, это не ТЭЦ!". Рэйвер набирает следующий номер и задает тот же самый вопрос, получает похожий ответ. И так до позднего вечера. Наконец, он попадает по адресу. "Это ТЭЦ?" - спрашивает рэйвер как ни в чем не бывало. "Да, это ТЭЦ", - отвечают на том конце провода. Довольный рэйвер, в трубку, ритмично: "тэц-тэц-тэц-тэц..."

...Металлисты радостно смеются. Мы слушаем электронные композиции "Миллениум рейсера", и они нам нравятся.

В игре

Залезаем в чемпионат. Появляется приятная опция. Можно вырезать маленький bmp'шный файлик и впихнуть его в игру. Зачем? Чтобы пилот, за которого будем играть, носил наш фейс. Так будет интереснее. Есть и небольшой графический редактор. Полученную текстурку можно безболезненно переметить или растянуть. Какая трогательная забота об игроке!

После этого необходимо избрать цвет/пол/вес/рост крафта - и вперед, навстречу обязательным успехам.

Чемпионат следует классической формуле. Сначала для вас несколько самых простых трасс и "дауны" соперники. Хотя, чуть погорячился я, обозвав их "низкими". Не такие они. Даже на первых порах, когда игрок по идее должен привыкать к выходкам компьютера и осваивать управление, хамы-противники проявляют ловкость и сноровку, легко уходя вперед. Чтоб догнать, надо вспотеть. А уж на следующем чемпионате и вовсе становится непросто. Стоит пару раз принять на грудь столб или забор и единожды при этом улететь в космос (трассы висят в небе), как бороться придется только за "почетное" третье место.

Игра не военная, хоть в названии и присутствует слово "боец". Она очень быстрая, не для тормозов. Трассы построены таким образом, что постоянно приходится объезжать препятствия, перепрыгивать через "ремонтные работы", вскакивать на ускоряющие линии, перелетать высокие заграждения, срезая расстояние, забираться на вторые этажи. То есть вести активный образ жизни.

У крафта есть восстанавливаемое ускорение, и оно весьма полезно.

Игрок должен периодически претворять в жизнь предусмотренный создателями подлый прием. А именно, играть роль "запорожца" при встрече с "шестисотым мерином". Трюк называется "удар в задницу".



Простой в исполнении, но очень болезненный для пострадавшего. После выполнения следует неминуемый разворот, потеря курсовой устойчивости, неизбежное отставание. Обидно самому оказаться жертвой данного приема.

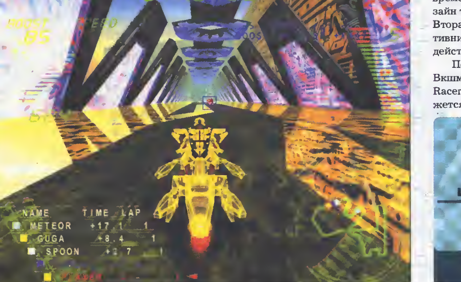
В целом, игровой процесс очень насыщен. На более высоких первенствах количество кругов в одном заезде приближается к цифре "10", но вы просто не заметите, как пролетит время. Отличительная черта данной аркады. В ней постоянно надо вести борьбу за высокое место. Даже у меня ни разу не получилось оторваться от конкурентов более чем на три-пять секунд.

Драйвер рекомендует

Да, это очередная футуристическая гонка. По сути своей, она мало чем отличается от многих себе подобных. Все та же сумасшедшая скорость, все те же невообразимые пестрые текстуры и неизменные фантастические средства перемещения в пространстве. Модная музыка, наконец.

Не знаю, как воспримете игру вы, уважаемый, как говорит мой дед, журналопочитатель, но мне она явно по нраву. Две "фишки" удерживали меня у монитора на протяжении достаточно долгого для гоночной аркады времени. Первая – невероятный дизайн трасс (чем дальше – тем чуднее). Вторая – нехарактерно умные противники. AI (это не пустые слова) действительно весьма умен.

Послушайте совет Куслдуыы Вкшмука, поиграйте в Millenium Racer: Y2K Fighters. Драйверу кажется, что вам понравится.





Леонтий Тютелев



ROLAND GARROS FRENCH OPEN 2000

Теннисное ответвление жанра спортивных игрушек до недавних пор представляло собой некое подобие тупиковой железнодорожной ветки. За несколько лет мы имели честь познакомиться лишь с парой теннисных проектов. Это Game, Net & Match! и прошлогодний Rolland Garros. Надо сказать, что игрушки те, как выразился в свое время один известный игровой журналист, пришли непрошеными, ушли незамеченными. Популярности виртуальному теннису не добавили, всплеска активности у конкурентов не вызвали. Теннис по-прежнему был и остается непроторенной тропинкой для "игроделателей".

Жаир	Спортивный симулятор
Издатель	Cryo Interoctive
Разработчик	Carapoce
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron 233

Но вид спорта популярен, и популярен в первую очередь среди обеспеченной части населения Земли, людей, у которых наверняка есть компьютеры. Свято место пусто не бывает. Еще одна попытка сделать хороший компьютерный теннис. Встречайте. Rolland Garros 2000.

Rolland Garros – зто один из турниров так называемого "Большого шлема", открытый чемпионат Франции. Ежегодно он принимает на своих грунтовых кортах представителей мировой теннисной злиты. Победитель чемпионата получает неофициальный титул лучшего на данный момент теннисиста планеты (до следующего турнира "Большого шлема"). Именно этому соревнованию и посвящена игра.

Утешительный приз

Теннисные гурманы, завидев логотип Rolland Garros, скорее всего, начнут потирать в нетерпении ручки и жмуриться от сладостного предвкушения настоящего теннисного пиршества. "Париж, корты Rolland Garros, лучшие теннисисты и теннисистки", - подумают они и... жестоко ошибутся.

Да, уважаемые игроки, налицо применение так называемой "однобокой" лицензии: турнир реальный, а участники (как зто не прискорбно) вымышленные. И на глазах многообещающий симулятор превращается в полуаркадную игрушку.

Очень жаль, что создателям RG2000 не удалось сделать реальный во всех смыслах имитатор. Да и возможно ли зто в принципе? Кого ни возьми из первой двадцатки АТР, каждый – амбициозная звезда. По-моему, заполучить права на использование имен столь популярных спортсменов для одной игры очень сложно.

В комплекте с игрой поставляется виртуальная энциклопедия Rolland Garros. Перед вами как на ладони история турнира в цифрах, фактах и фотографиях

Что ж, приходится довольствоваться вымышленными "персонажами", которые лишь отдаленно и не всегда напоминают настоящих спортсменов.

Впрочем, небольшая уступка любителям статистики и фактов есть. В комплекте с игрой поставляется виртуальная знциклопедия Rolland Garros. Перед вами как на ладони история турнира в цифрах, фактах и фотографиях. Здесь есть досье на каждого теннисиста, который когда-либо "засветился" на турнире. Очень полезная и интересная штука. Хорошая находка авторов, побольше бы таких.

Хоть игра и посвящена чемпионату Франции, разработчики не смогли обойти стороной другие турниры "Большого шлема". Australian Open, U.S. Open и Wimbledon представлены в игре под измененными названиями, что сути, в общем-то, не меняет. Австралия – грунт. США – синтетика. Англия – трава. И зто вносит в игру неплохой злемент разнообразия.

Приятствеино

Утверждение, что все познается в сравнении еще раз доказало право на жизнь, когда я (после просмотра "прелестей" All Star Tennis 2000) включил Rolland Garros 2000.



● Робота на публику: шлейф от удара рокеткай, хвастик за мячиком. А красиво!

До чего же приятной и практически безукоризненной показалась мне графика! Программисты и художники работали тщательно и с любовью. Как результат, картинка выглядит очень аккуратно и реалистично. Небольшие изъяны становятся заметны лишь по истечении некоторого времени. Упс! – из ноги вылез полигончик. Ой! – игнорируя юбку, во всей красе вылезла текстура бедра. Ай-ай-ай! - тень от фигурки плотненького спортсмена больше сгодилась бы для скелета! Но недостатки все же слишком незаметны, чтобы дальше заострять на них внимание. Давайте-ка лучше поговорим о приятном.

Самое главное для любого сима – создать атмосферу реальности, похожести картинки на мониторе на то, что мы видим в жизни. Создателям необходимо выбрать наиболее подходящую точку обзора, грамотно подобрать текстуры, выстроить подробные трехмерные объекты и желательно все это умело "подсветить". Если получилось, игра может смело претендовать на звание конкурента произведениям EA Sports. Нет – перед нами не более чем очередная неудачная попытка.

Неплохо смотрятся нестандартные ходы противника вроде неожиданных приемов подачи навылет или хитрых обводящих ударов. Противник не прочь сыграть с выдумкой

К счастью, о "Роллан Гаррос" можно говорить именно как о первом случае. К графике игры очень трудно придраться. Конечно, вы не найдете тут такого внимания к мельчайшим деталям, такой проработки движений игрока, которые отличают игры от EA Sports. Но, в общем и целом, уровень очень достойный.

Кое-что сделано "для красного словца". К примеру, мяч всегда оставляет за собой красивый шлейф, а после удара на корте появляются пятна, которые через пару секунд исчезают.

Хотелось бы чуть больше разнообразия в движениях теннисистов, побольше грации и изящества, но, как уже говорилось, требовать это можно было бы от EA Sports, а не от молодой команды разработчиков.

Ну, а хорошим дополнением к приличной графике, последней составляющей умело созданной атмосферы теннисного матча является удачное звуковое сопровождение. Трибуны ведут себя, если так можно выразиться, политкорректно, как и положено степенной теннисной публике. Болельщики умеренно реагируют на красивые моменты игры, а если уж невзначай "заведутся", судья матча вежливо попросит их успокоиться. Не заставляет усомниться в профессионализме разработчиков и набор остальных звуковых эффектов, будь то удар по мячу или же вздох спортсмена.

Нужно расти

Одиночка, пара, товарищеская встреча и турнир – вот список игровых возможностей RG2000, который наверняка удовлетворит любого геймера. Итак, игра началась. Посмотрим, насколько удачным вышел новый компьютерный теннис.

Поединок окончательно хоронит надежды на встречу с реальным теннисным симулятором. Назвать RG2000 иначе, нежели спортивной аркадой, не поворачивается язык. Фактически, перед нами некий суррогат, обрезок такого вида спорта, как теннис, небольшая его часть. Игровой элемент. Вам немножечко непонятно?

Перед нами чистая игра. То есть два соперника, которые молотят по мячу, стараясь перехитрить друг друга. Больше нет практически ничего. Характеристики игроков различаются только визуально. То есть столбцами параметров. Покрытия корта дают о себе знать, однако предполагаемые преимущества того или иного теннисиста на корте с иным качеством покрытия не проявляются. Самое главное – игроки и не думают уставать. Соответственно, по ходу поединка ни точность, ни сила ударов или подачи не меняются.

Ну, а сам игровой процесс – типичная аркада. Для того чтобы отбить мяч, не требуется направлять к нему игрока. Достаточно лишь нажать на клавишу удара и оставлять ее зажатой, попутно наводя курсор прицела, который бегает по противоположной половине площадки. Игрок самостоятельно помчится в нужную сторону площадки и направит мячик, куда требовалось. Но не стоит теперь записывать проект в неудачники. Ведь играть интересно. А не это ли самое главное?

Тут дает о себе знать AI, уровень которого достаточно высок. Неплохо смотрятся нестандартные ходы противника вроде неожиданных приемов подачи навылет или хитрых обводящих ударов. Оппонент не прочь сыграть с выдумкой, пустив мячик прямо по линии. Замечено, что соперник очень хорошо подает и умело пользуется создаваемым преимуществом.

Управление в игре простое. Направляющие клавиши бега да два удара, которые дают производные нажатием стрелок направления. Но этого вполне достаточно, для того чтобы закрутить карусель хитрых розыгрышей, замотав (всего лишь теоретически) соперника и "раскидав" того по углам площадки (по-настоящему). А когда мячик предательски медленно опустится на противоположную от противника сторону площадки и публика радостно начнет аплодировать, вы с сожалением отметите, какой великий теннисный талант умер в вашем лице.

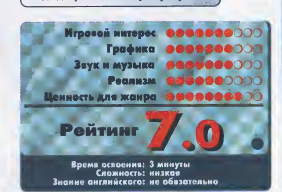
Время собирать мячики

На то, чтобы создать хороший симулятор, у Carapace силенок пока не хватило. Однако компанию можно поблагодарить хотя бы за то, что она смогла порадовать любителей компьютерного спорта просто добротной игрушкой на теннисную тему.

Проект завис где-то между среднего пошиба симулятором и увлекательной аркадой (отнюдь не стопроцентной). А главной заслугой компании можно считать то, что RG2000 интересен. К тому же настоящий любитель тенниса вряд ли пропустит возможность заполучить бесплатно прекрасный справочник, который целиком и полностью раскрывает историю открытого чемпионата Франции. Проект не имеет на сегодняшний день конкурентов. Нам остается лишь уповать на то, что когда-нибудь EA Sports сотворят качественный теннисный сим, такой же масштабный как FIFA 2000.

Reckless Driver комментирует:

Мне, если честно, теннис по барабану. Однако, после того как Тютелев растолковал мне нехитрые правила игры и мы провели пару товарищеских встреч, я немножечко затащился. Понравилась игра один на один за компьютером. Азартно. Плохо только, что после подвешенной противником "сопли", когда мяч задевает сетку и падает прямо на пол, нельзя перелезть на другую половину площадки и вломить гаду-противнику под одобрительный гул трибун!

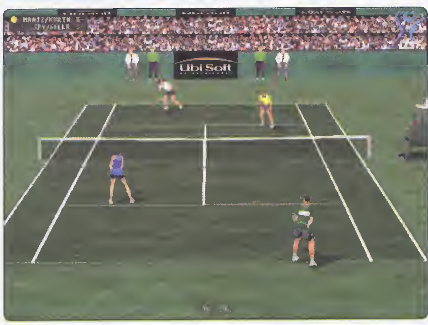


Александр Лашин

All Star Tennis 2000

Не люблю, когда уже одним только названием игры разработчики пытаются, говоря культурно (а по-другому – редактор не пропустит), обмануть потенциальных покупателей. Какой это на фиг "All Star", когда главных star'ов как раз и не обнаруживается?! Сволочи! Врут и совершенно не краснеют. Уже одно это (а также то, что в меню мышь недоступна, – что за приставочные заскоки, в самом деле!) настроило меня на довольно воинственный лад *(эк! :) – Л.Т.).*

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	UbiSoft
Разработчик	Aqua Pacific
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM
Multiplayer	Hot Seat



Minor stars

Реально в игре присутствуют "люди, похожие на": Кончиту Мартинес, Амели Моресмо, Барбару Шетт, Рихарда Крайчека, Густаво Куэртена, Тодда Мартина, Лейтона Хьюитта. Для "All Star", прямо скажем, негусто. Остальные – темные личности с дурацкими именами, а то и вовсе так называемыми "кликухами". Нет ни Кафеля (сорри, Кафельникова), ни Пети Сампраса, ни Андрюхи Агасси, ни Мартиночки Хингис, ни предательницы Курниковой (впрочем, даже правильно, что ее нет). Короче, "голяк" в плане личного состава. Обидно, типа. Первая мысль – давить, не глядя. Вторая мысль – все-таки надо немного поиграть, и только потом давить.

I see a red door, and I want to paint it black...

Вот мы уже и на корте. Что же открывается нашему взору? Брр! Гадость! Премерзкие спрайтовые фоны а-ля "каша пиксельная", проникающие друг в друга поверхности, убогие модели теннисистов, напоминающие попавшего под самосвал Буратино, сделанного папой Карло в состоянии тяжелейшего алкогольного опьянения. Один плюс – сии модели все-таки, простите за выражение, текстурированы. Ну, это если картинки из серии "творчество пациентов палаты №26 больницы им. Кащенко" можно назвать текстурами. Если вы считаете, что нельзя, то – "модели цветные" (цвета, кстати говоря, можно было бы подобрать и получше) (*О, новая фича – цветные модели. По-моему, круто! – Л.Т.*). Кстати, на ракетках некоторых спортсменов и спортсменок в качестве узора можно приметить символ анархии (матери порядка, естессна), то бишь неровное "А" в кривеньком кружочке. Что сие знаменует, я так и не понял, хотя пытался. Честное слово.



Одно утешение, причем без всяких кавычек – модели "все-таки движутся" (немного перефразируя Галилея), причем довольно

прилично на общем фоне игры.

Зато звук – редкостная бяка. Удары по мячу (несколько разновидностей), десяток комментаторских фраз из разряда "гейм выиграл этот", "подает тот", "прошу тишины" плюс парочка слов у диктора на стадионе (оповещения об аутах и попаданиях в сетку на подаче). Да еще МЕРЗКИЕ "то-ли-крики-то-ли-вздохи" теннисистов и особенно теннисисток при попытке отбить мяч в падении. Моника Селеш отдыхает. Так отвратительно, тошнотворно, гнусно, мерзко (при желании можете продолжить) орать не в состоянии даже она. Из остальных эффектов – аплодисменты (очень похожие на плохо записанный шум воды в ванной) и фишка "у кого телефон?". На трибунах в полной тишине звонит мобильник. Реакция болельщиков странновата. Сперва начинает гоготать один зритель, потом заливается хохотом вся трибуна. Но когда за вечер слышишь такой эффект раз восемь-десять, очень хочется выключить звук вообще.



Моника Селеш отдыхает. Так отвратительно, тошнотворно, гнусно, мерзко (при желании можете продолжить) орать не в состоянии даже она

Pure shit

Эзз, вы еще это читаете? Ах, вам интересно узнать, как там со всем остальным. "Пжалста"! Управление глупое и неподатливое. Реализм на крепкий "трояк" с километровым минусом. Играбельность на нуле. Процесс управления игроком примитивен: четыре удара, причем разницу между двумя из них человеческому мозгу понять не суждено никогда, четыре клавиши передвижения, и еще две, служащие непонятно для чего (*я тоже не понял – Л.Т.*). Попытки использовать их во время игры не дали никаких результатов.

Реализм, как уже говорилось, средне отстойный. Мячик имеет пакостное свойство регулярно улетать в аут. Приноровиться и заставить-таки спортсмена в точности выполнять мои желания так и не удалось, сколько я ни старался. Впрочем, один момент все же понравился: к мячу надо правильно подходить. В отличие от многих спортивных игрушек, где компьютер корректирует положение спортсменов, в AST2000, неудачно заняв позицию, вы можете или нанести плохой удар, или ваш подопытный (назвать его "подопечным" язык и пальцы (на клавиатуре) не поворачиваются) вообще ничего не сумеет сделать. Это единственное, что у разработчиков более-менее получилось.

Вам нужны итоги?

Игра – отстой. Просто отстой. Тут даже не надо выделять моменты и говорить, что "вот это и вон то сделано плохо". Плохо сделано ВСЕ. Не соблазняйтесь на завлекательные надписи на коробках с компактами у торговцев в Митино и на Кузнецком мосту. Граждане геймеры, будьте бдительны! Читайте "Навигатор"!

P.S. Единственный режим, на который я потратил самую малость времени – пара. Недурственно. Но в целом игра – все равно гадость.

Reckless Driver комментирует:

А чего тут комментировать? Кое-кто облажался. Кое-кто других предостерег. А вам, Саша, совет. Будьте спокойнее - если так на каждое недоразумение реагировать, рано или поздно можно сгореть на работе. А у нас, между прочим, в редакции огнетушителя нет!





Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Реализм	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●○○○○○○○○

Рейтинг 4.2

Время освоения: от 5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Есть повод для размышлений. UEFA EURO 2000

Лично мне было очень обидно. Вести в счете за какие-то жалкие тридцать с небольшим секунд до конца решающего матча чемпионата Европы по футболу и...

А потом был этот злополучный "золотой гол". Впрочем, после того, как французы отыгрались, итальянцы выглядели обреченными и итоговый результат казался легко предсказуемым. Устоять на ногах после такого удара – выше человеческих сил. Почти невозможно.

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, Windows 95/98
Рекомендуется	Pentium III 500, 96 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть, Интернет

Однако спорт есть спорт. Здесь, как принято говорить, везет сильнейшим.

Нам, игрокам-болельщикам, живется гораздо легче, чем простым фанам, которые в компьютерах "ни в зуб ногой". Зачем после проигранного любимцами матча переворачивать ни в чем не повинные легковые автомобили, драться с "обидчиками" из оппозиционного стана, вступать в конфликт с полицией, наконец? У нас другая отдушина. Мир игровой.

Поклонники униженной Германии, посрамленной Югославии или вообще не участвовавшей в турнире России могут перекроить футбольную историю на свой лад. Знакомьтесь. Самый современный футбольный проект от законодателей мод в жанре спортивных симуляторов – UEFA EURO 2000.

Думы о былом

Когда я был несмышленым "вьюношей", новые проекты от EA Sports вызывали во мне детский восторг. С вожделением я ждал заставки любимой компании и с наслаждением слушал стародавний слоган: "EA Sports. It's in a game!". А потом впадал в священный экстаз.

Позже, благодаря росту технологий, появились видеозаставки. И они тоже вызывали самые приятные чувства. Но со временем увлечение прошло. Теперь на меня краткометражные фильмы никоим образом не влияют (но, вынужден признать, в новой игрушке ролик очень даже ничего), я "зрю в корень", стараясь сохранять хладнокровие.

Но нет-нет, а растопят черствую душу рецензента. Умилят штучкой нововодной, доселе невиданной. Сегодня меня растрогал интерфейс, а точнее, потрясающие виды, что демонстрируются на заднем плане. Отличный скринсейвер вместе с игрой в одном флаконе. То деревеньку, с чудной, почти из последнего NFS, дорогой, покажут, то окрестности суперсовременной арены типа наших "Лужников"... Сидишь и смотришь. Смотришь и сидишь. В остальном - все как бы без видимых изменений, а только с дополнениями и улучшениями. Выверенный годами механизм управления игрой в предстартовом режиме работает безукоризненно.

Новая игра – это не только финальная часть чемпионата Европы по футболу, но и отборочный цикл со всеми атрибутами. Точно так же был выполнен World Cup 98. Этим и интересен проект. Игра позволяет сфокусироваться на конкретной цели и достичь ее, одержав серию блистательных побед. Здесь, можно сказать, линейный сюжет.

Как рождаются шедевры

Несколько лет подряд, шаг за шагом EA Sports совершенствуют свои спортивные игры. Лишь немногие другие игровые серии могут похвастать ежегодным (а в случае с футболом и вообще почти ежеквартальным) переизданием со стремящимся к нулю количеством ошибок. Поэтому, оценивая (в данном случае) плоды почти семилетних стараний штата профессиональных творцов спортивных игр, ловишь себя на мысли, что придраться абсолютно не к чему. "На растерзание" остается только геймплей, ибо этот аспект игры должен пройти еще не одно рождение, для того чтобы позволить нам сравнивать себя с реальностью.

Как бы ни старались в Microsoft или FOX Sports, у них в ближайшем будущем не выйдет такого же классного футбола, хоккея или баскетбола, как у EA Sports

А с другой стороны, уже созданный уровень качества и достоверности симуляции недостижимо высок для конкурентов. Как бы ни старались в Microsoft или FOX Sports, у них в ближайшем будущем не выйдет такого же классного футбола, хоккея или баскетбола, как у EA Sports. Потому что опыта нет, рука еще не набита.



● А футболисты берегут свое достоинство... и честь ворот отстоивают



● Дмитрия Хохлова послали...

Эволюция игрового процесса идет гораздо медленнее, чем графическая. И игроков это сильно раздражает. “Как, опять?..” – вопрошает разочарованный геймер. Иногда случается и так, что шаги, предпринимаемые разработчиками, не всегда себя оправдывают, и последующие серии в чем-то уступают первым.

Сказывается еще и то, что геймер становится все ленивее, воображение свое отключает, призывая игру (и только ее одну) заставить его поверить в то, что перед ним вторая реальность. Если раньше одно сознание того, что в моем подчинении находится “Лейкерс”, заставляло с утроенным рвением проходить целый сезон, то сейчас меня не хватает даже на укороченный розыгрыш первенства.

В плане системных требований проект перестал быть “народным”

В общем, охваченный подобного рода мыслями, уселся я знакомиться с новым (номинально) спортивным произведением.

Все та же овсянка, сэр!

А возможен ли прорыв? С некоторых пор меня мучает только этот вопрос. Конечно же, душа еще ждет чуда, но трезвый рассудок непрестанно твердит о том, что прорыва не будет. Парадоксальная ситуация, сложившаяся на рынке спортивных игр около двух лет назад, сейчас уже не удивляет, а настраивает на грустный лад. Посудите сами. Монополист делает игры, которые уже всем до боли знакомы, а конкуренция не может предложить ничего лучше и интереснее. Точка. Сдается мне, что налицо самый обыкновенный кризис жанра. И попыток изменить ситуацию нет. Есть непревзойденное качество, но оно нам не интересно. Разумеется, речь идет об одиночном варианте игры. С мультиплеером ситуация несколько иная. Многопользовательские баталии предлагают, если так можно выразиться, совсем иной уровень интереса, мотивации, если хотите. К тому же зачастую требуют немалых материальных затрат, что рядовому геймеру не по карману.

Итог - печальная картина дня сегодняшнего.

А шедевры ли рождаются?

Но давайте все же немного поговорим об игре. Хотя, признаюсь честно, по большому счету - говорить не о чем. Припомним-ка, когда была выпущена FIFA 2000. Правильно, в середине осени 1999 года. Сейчас за окном - конец весны-2000. Прошло чуть более полугода. С различными административно-бытовыми процессами, бета-тестированием и прочими околоигровыми заботами на разработку “новой игры” как таковую остается ну никак не больше пяти-шести месяцев. Кажется, срок большой. На самом деле это совсем не так. Срок мизерный. Ведь, если вспомнить, что на подготовку FIFA 2000 ушло в итоге около семи лет (предыдущие футбольные проекты можно считать этапами ее создания), остается надеяться лишь на графические изменения (и они есть) да на небольшие новшества в самой игре.

Что касается графики, то здесь три заметных нововведения. Первое – гораздо округлее и правдоподобнее стали футболисты. Движения исполняются четче и реалистичнее. Второе – удалось решить проблему с трибунами. А ведь всего-то требовалось, что воспользоваться приемом NBA Live 2000. Теперь стадионы заполнены движущимися, размахивающими руками болельщиками. Ну а третье изменение – более грамотное использование динамичного освещения и всего, что с ним связано.

Но все эти усовершенствования не прошли даром. В плане системных требований проект перестал быть “народным”. Если вы желаете воочию убедиться в красоте игрушки и при этом сохранить порядочный показатель количества кадров в секунду, без третьего “Пентиума” вам не обойтись.

Позвольте особо не распространяться о звуке. Если я скажу, что по сравнению с FIFA 2000 не произошло никаких перемен, то не сильно покривлю душой.

Но все же интересно

Одно меня в этой ситуации радует. Играть в новые проекты от EA Sports интересно. Не скажу, что геймплей поглощает тебя без остатка на целый месяц или хотя бы неделю. Нет, интерес вполне умеренный, но стабильный. Однако диктуется он в первую очередь не самим проектом, а тем соревнованием, которому он посвящен. Согласитесь, обидно проигрывать чемпионат Европы на последних секундах. Думаю, вы не будете спорить, что спортивный симулятор в данном случае – неплохая отдушина.

P.S. *Для тех, кто не знает*, кто впервые встретился с компьютерным футболом:

Перед вами лучший спортивный симулятор, посвященный соккеру. Покупайте обязательно, играйте долго.

Для тех, кто знает:

Извините, что об игре сказано так мало. Ведь вы же все равно ее купили, все равно в нее поиграли, и, я уверен, сами все поняли. Не люблю я, знаете ли, многократно повторять одно и то же...

Reckless Driver комментирует:

Бедный Тютелев, как мне его жалко ;)) . Застой в жанре! Да, зажрался ты, товарищ. Столько качественного ежегодного “мыла” ни один жанр не знает, а посему - сиди спокойно и гамься себе в радость.



Reckless Driver,
Голос-за-кадром



Sprint Car Racing

"Я с детства не знал их причуды, не трогал их даже киркой,
О полосатые чуды, не бойтесь, скачите кругом!
Рукою я вас не обижу, ногою не поврежу!
В том только счастье я вижу, что .... я вам покажу!"
Из архива Тютелева Л.А.

Куслдуыы Вкшмук сидел в редакции, с нехарактерным спокойствием потягивая сигарету. Вид у него был крайне растерянный, задумчивый и озабоченный. Что-то не то творилось с опытным гонщиком. Какие-то сомнения терзали его горячее сердце. Докурив, он резко затушил окурок, швырнул его в окно (мерзкий, некультурный тип!), придвинул к себе клавиатуру и нерешительно произвел ряд ударов по красненьким буквам. Посмотрим, что он написал...

Жанр	Плохой автосимулятор
Издатель	Heod Games
Разработчик	Doylight Productions, Kalisto Entertoinment
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 333, 64 Mb RAM, 3D

С чего начать?

Э-з-з-з-з... типа. С чего начать-то? Попробуем так:

...жили-были две очень талантливые команды разработчиков Daylight Productions и Kalisto Entertainment...

Нет! Не так. Все должно быть немного иначе. Итак...

Однажды по счастливой случайности в одном месте в одно и то же время оказалось несколько талантливейших, оригинальнейших, умнейших людей, которые имели прямое отношение к компьютерным играм. А именно – горели желанием создавать шедевры...

Стоп-стоп-стоп! Не туда уходим. Попробуем еще раз...

Москва. Вечер. Редакция. BIB. Ultima On-line. Подстрешный... Я захожу туда регулярно, чтобы взять новый диск и обозреть его публично на страницах "Нави". "Для тебя что-то из-за океана, - говорит редактор и сбивается на "Ультиму". – Я тут шапку-ушанку купил, добавляет сто очков к..."

Бред какой-то получается. Начну просто, но со вкусом. Как дед учил.



Товарищи, на свет бо... коммунистический (опять бред...) появилось виртуальное отродье капитализма, посвященное овалам, грязи и крылатым чудам. Sprint Car Racing развивает теорию дибилизма и туполовости, знаменуя своим появлением очередную веху в процессе деградации компьютерных игр.

Лечение не поможет

Да, читатель. Все снова очень плохо. Лечение возможно лишь симптоматическое. То бишь, никакое.

Где-то, где у людей другие устои и иные ценности, существуют соревнования на... как бы помягче-то. Ну не знаю я, как можно назвать тамошние диковинные поделки. На ум приходит разве что пресловутый народный "чешуйчатый винтокрыл".

У машины есть крылья, но она не летает. Машина перемещается по земле, но у нее есть крылья. Белиберда какая-то. Автоэкзотика. И лично мне она совсем непонятна

Судите сами. У машины есть крылья, но она не летает. Машина перемещается по земле, но у нее есть крылья. Белиберда какая-то. Автоэкзотика. И лично мне она совсем непонятна.

Гоняются на зтих "чудах" по грязевым (лечебным, от сумасшествия?) трассам, девяносто девять процентов которых – овальные. Вам грустно? Лично я взбешен.

Но игру, тем не менее, в один присест одолел. Легко, за пятнадцать с небольшим минут. И мне нечего сказать. Тут нет ничего такого, на что я обратил бы ваше внимание, не рискуя сразу же нарваться на грубость. Игра откровенно занудна (8 коротеньких кругов на похожих как две капли воды трассах и какие-то жалкие подобия заносов), игра абсолютно некрасива (о фиче чуть ниже), игра – не для нормального геймера.

Фича, однака!

Плохо буквально все. Но одно – совсем плохо. Дело в том, что графика (при всей моей предвзятости) НЕПЛОХАЯ, что не позволяет окончательно "опустить" Sprint Car Racing. И это нехорошо. Но не вздумайте подумать, что красивая. Так, посредственность редкая, но... с ФИЧЕЙ.

Фича кроется в следующем. Заезд всегда начинается в ясную, солнечную погоду. Синее небо, прекрасная обзорность. Спустя три круга (около двух минут реального времени) небо заволакивают ужасающие темные тучи. Еще через два круга начинается ливень. На последнем отрезке наступает окончательная невидимость, и ехать по овалу приходится буквально на ощупь.

Указанная "фича" является причиной возникновения еще одного сомнительного достоинства проекта. Когда грунтовая трасса размокает, "крылатые чуды" начинают двигаться, словно молодые козлы, установленные на коньки и пущенные вниз по течению замерзшей горной реки. Усугубляет ситуацию, опять же, невидимость мира.

Такие вот вам фичи. Вряд ли у них хватит сил вытянуть хоть до "четверки" рейтинг игрового процесса.

Как закончить?

Вот сидел и думал. Как закончить? Сначала хотел так...

Когда пошел восьмой круг пятого овала и снова начался дождь, когда вокруг установился туман, покрытие превратилось в жижу с антифизической моделью, когда первый преследователь отстал на круг, я понял, что игра неинтересна...

А, может, так?

Иногда народная зкзотика одной отдельно взятой человеческой популяции нравится всем и завоевывает популярность во всем мире. Пример – русская балалайка или американский гамбургер. Бывает и наоборот. И SCR – хорошее тому подтверждение.

Но закончу, пожалуй, так.

Экзотический shit!



RPG • ADVENTURE



Оно пришло

Вам кажется, я повторяюсь? Что ж, возможно. В конце концов, чертовски устаешь, львиную долю свободного времени отдавая экзорсистским забавам. Кстати, "экзорцизм", это не род половых извращений, как написал один читатель, а специальный ритуал, позволяющий изгнать дьявола, равно как и всякого мелкого беса, вселившегося в человеческое тело.

В этот раз мне не придется долго искать повод для разговора. Первая и главная проблема моего раздела – его название. Обратите внимание, оно состоит из двух слов: RPG и Adventure. То есть я должен каким-то образом в узких стенах совместить два жанра не столь уж и родственных друг другу. Корни у них, безусловно, общие, но развивались они совершенно различными путями. И вот уже слышатся на форумах упреки: "Раздел RPG без Adventure", куда делись хорошие обзоры, где Гуру Брамин и так далее.

Что я могу сказать на это? Да только разве то, что индустрия уже решила проблему совмещения жанров без моего вмешательства. Войдя уж лет пять-шесть лет назад в полосу жесточайшего кризиса (до того кризис был обычный, вялотекущий), адвентюры подают слабые признаки жизни. Да, подают. Но случается это ужасно редко, просто до невозможности редко. Даже анонсы новых проектов редки и воспринимаются как праздник, что же до самих релизов, то розыск их проводится днем с огнем и результаты дает редко. А такие результаты, как The Longest Journey – и вовсе не чаще раза в год.

Так что, увы, господа – я ничем не могу помочь ни вам, ни себе. Я столь же люблю хорошую адвентюру, сколь и вы, я даже в последнее время стал менее презрительно воспринимать графические их образцы, но что поделать – мы одиноки в своих пристрастиях. Во всяком случае разработчики и издатели их не разделяют.

Переходим ко второму вопросу. Deus Ex был решительно передан коллеге Джобсу, что вызвало недоумение отдельных слоев населения. Что ж, я объясню это непростое решение.

Прежде всего последний проект Спектора сравнивают с System Shock 2, и сравнивают правильно – эти игры действительно весьма похожи. Однако Шок был игрой в первую очередь ролевой, с чисто ролевым же геймплеем, который, особенно на низком уровне сложности, позволял развлекаться даже не приученным к рокет-джампам RPG'шникам.

Деус же по-своему хорош и оригинален, в нем действительно полно ролевых элементов, но... (это "но" весьма немалое) – главное все же геймплей. А он там чисто экшеновый. Ну, скажем, не чисто, он там весьма похож на Вора, но факт остается фактом: ролевик играет в Deus Ex с напрягом. Ну не получается у него так хорошо, как в System Shock 2. И ощущения страха, увы, нет. То есть оно, опять же, присутствует, но какое-то, опять же, аркадно-экшенное.

И не надо понимать меня неправильно – нет у меня никакого антагонизма к экшенам. Я и сам, бывалочи, не прочь был порвать пару пионеров в старый, добрый первый квак (пионеров – потому что не пионеры уже рвали меня, а это было не столь интересно). Да и гибриды action/RPG тоже уважаю. Только вот в чем штука: SS2 был RPG/Action, а это со-о-овсем другая история.

Да, кстати, пока не забыл: Оно еще не ушло, да и когда уйдет – обязательно вернется.

Андрей Алаев





Новости

Поспешай медленно





Широко известно, что именно такой девиз могут начертать на своих щитах около 95 процентов разработчиков. Поддались соблазну долгостроя и Troika Games, перенеся Arcanum с осени этого года (коя, как легко видеть, вступила в свои права), на февраль 2001. С другой стороны это похвально – тайм-аут взят для тщательного бета-тестирования, которое начнется в сентябре.

Бесконечно длинный EverQuest.



Самая популярная на сегодняшний день онлайновая ролевая игра EverQuest, которая столь не полюбилась BIB The Tall'y aka Sotnik aka Vanger aka я уже не помню кто еще, обрастет уже вторым адд-оном. Будет он называться EverQuest: The Scars of Velious, и в отличие от предыдущего адд-она, который переносил нас в тропические джунгли, появятся новые северные земли. В 16 новых игровых зонах появятся новые монстры, особое внимание привлекает скриншот с огромным снежным драконом. Также можно будет играть за новую расу – людей-волков. Выйдет все это богатство зимой, на радость благородным онлайновым манчкинам.

Снежные новости





Компания Snowball в последнее время произвела некоторую перетряску в своих проектах, которые, замечу, отличаются еще более глобальной долгостроительностью, чем иные западные. Во-первых, амбициозный Stormbringer: Eric Of Melniborne по мотивам Муркока заморожен. По крайней мере до конца года работы над ним вестись не будут, а в качестве наиболее веских причин фигурируют, разумеется, деньги. Возможно, впрочем, это связано с переброской всех сил на завершение проекта, который воистину может считаться наиболее затянувшимся в недолгой пока истории российской игровой индустрии. Если кто не понял, я о Всеславе.

Да, старичок, в последнее время затихший и прикинувшийся мертвым, воспрял. Во-первых, он сменил имя в загранпаспорте на Fatherdale: The Guardians of Asgard (в серпасто-молоткастом он по-прежнему Всеслав). Во-вторых, по адресу http://www.snowball.ru/vseslav наконец-то открылся официальный русский сайт игры. И в-третьих, из всего этого я делаю вывод, что на Всеслава (или Хранителей Асгарда) не было положено с прибором и релиз, возможно, не за горами.

Пугающая новость

Клонировать дьяблу было, есть и будет модно. Вот и немецкая контора Enjoy Entertainment собирается склепать некую поделочку под названием Dungeon Slaves. Дьябла она дьябла и есть, хоть и играть можно будет только эа мага, а лабиринтов всего планируется с пол-



сотни. Ужас скриншоты вселяют уже сейчас. Нет, положительно, у немцев ничего, кроме стратегий, хорошо не получается.

Безграничная любовь к Nox...

...и хорошая связь теперь обязаны идти рука об руку. Westwood выпустил обещанный довольно давно адд-он к этому, с позволения сказать, Diablo-киллеру под оригинальнейшим названием Nox Quest. Причем тут связь? А при том, что он совершенно бесплатен и свободно утягивается из сети. И размер не особо-то и большой, всего каких-то 26 метров. Мне кричать "Ура"? Или, может, бросить в воздух пару чепчиков за женский состав редакции?

"Не верю!"

Вроде бы Wizards & Warriors всерьез намерена выпуститься в конце этого года. Я положительно отказываюсь верить в происходящее. Однако постепенно сайтик обновляется, новая информация просачивается в Сеть... Неужто Брздли действительно доделал своего монстра? На счет два все скрестили пальцы и не раскрещивают до декабря!

Кстати, заодно уж о предстоящих релизах – вроде как 3D-Action с элементами RPG обрел своего издателя. Впрочем. Сравнивать ожидаемость какого-то там экшена и игры от самого Брзли просто смешно.

Baldur's Gate + Star Wars = ?

А вот здорово бы было в Бальдургейте, аль в Планшкафе, аль в Айсман Дейле встретить Дарта Вейдера и конкретно настучать ему по шлемофону +3 мечом, предварительно обездвижив каким-нибудь спеллом, правда? Уж не знаю, в эту ли сторону двигались мысли Bioware и LucasArts, но так или иначе биоварцы работают над проектом во вселенной StarWars. Подробности неизвестны – может, это онлайновая игра, о которой мы уже писали, готовящаяся совместно с Verant, может, новое применение движка Infinity (на ум пришел голдбоксовский engine, приспособленный под sci-fi дилогию о Баке Роджерсе). А может, вообще совершенно новый проект. В любом случае, потенциал у команды немалый, а ролевых игр по вселенной Звездных Войн я лично на PC както не припомню. Пионеры, однако!

Мистоиды

Вы не знаете, случайно, почему слово "Мист" в моем сознании прочно зарифмовано со словом "глист"? Впрочем, вы не рыбаки, и вряд ли поймете. А я вот люблю рыбалку. А Myst и его клоны – нет. Французы из Karma Labs делают очередной такой, названный Adventure at the Chateau d'Or. Есть у меня смутная надежда, что не сделают. Какое, черт побери, удовольствие бродить по какому-то заброшенному особняку и решать головоломки (меня только сейчас осенило – может они вообще 7th Guest делают, а?). В общем, я полагаю, что если мы не будем пристально следить за этой гадостью, вы нас не слишком сильно осудите?

Когда Выгонялись Плейки

Исправить что-либо в привью Legends Of Might And Magic уже мы никак не успевали, но новость все же сообщим. Прошел стойкий и упорный слух, что LoMM будет чисто конкретно мультиплеерной игрой и выйдет уже в этом году. Лабухи могут начинать играть Шопена.

Бука готовится собрать осенний урожай



Побывав в Буке, мы узнали о нескольких новых играх, а также увидели несколько технологических демок. Во-первых, это Шерлок Холмс, на которого возлагают большие надежды. И действительно, Холмс на довольно сером фоне российских квестов выглядит очень даже прилично.

Вторая игра, готовящаяся увидеть свет, скрывается пока под рабочим названием "Агент", и повествует о тяжелых буднях сотрудника правоохранительных органов. Ну, вы же знаете, красотку там какую спасти или, на худой конец, мир.

Еще была парочка новых игр, о которых нас попросили не говорить, из-за коммерческих причин. Так что ждите новостей!

P.S. О третьем Петьке и Виче молчат как партизаны.

Гусары, а давайте пиксель хантингом займемся?

Намечается презабавная тенденция – создавать игры на основе анекдотов. На этот раз игру издаст компания Дока. Уже практически готов квест о похождения бравого поручика Ржевского. Усы, сабли, кони, бабс... пардон, прекрасные дамы, ну вы же понимаете.

Выполнена игра будет в уже привычной мультипликационной графике и увидит свет предположительно этой осенью.

Русские Квесты 2: Они Ползут На Свет!

Нет определенно нынче не номер, а выпуск "Юного Квестолюба" какой-то. Как стало известно Навигатору, квест (если так можно выразиться) Штырлиц скоро обзаведется сиквелом. Первый "Штырлец", как это ни странно, разошелся приличным тиражом, видимо поэтому, следующая часть игры будет носить гордое имя "ШТЫРЛИЦ 2: Танго в пампасах", больше пока об игре ничего не известно.

Новости подготовил Иван Жилин и Константин Подстрешный

Интеллектуальное развлечение XXI века



Вы можете приобрести в магазинах Москвы:

"Центральный Детский Мир" м. "Лубянка", 1, 2 этажи
"Игрушки" м. "Коньково", ул. Профсоюзная, д. 128, корп. 3
"Warhammer" м. "ВДНХ", ВВЦ, павильон №88 на Главной аллее
"Игротех" м. "Юго-Западная", пр-т Вернадского, д. 109
"Книги" м. "Теплый стан", ул. Академика Варги, д. 1
"Мульти-пульти" м. "Автозаводская", ул. Автозаводская, д. 5
"Видеоигры" м. "Сокол", Волоколамское ш., д. 1, стр. Б
"1000 мелочей" м. "Ленинский проспект", пр-т 60-летия Октября, д. 3, корп. 2
"Спорт" м. "Проспект Вернадского", Боровское ш., д. 36
МВТУ им. Баумана м. "Бауманская", ул. 2-я Бауманская, д. 5
"Детские товары" м. "Тушинская", ул. Митинская, д. 42
"Дом книги на Таганке" м. Таганская, ул. Воронцовская, д. 2
"Оргтехника", "Книги" м. "Курская", ул. Земляной Вал, д.2/50
"Гулливер" м. "ВДНХ", Ярославское ш., д. 115
"Лего" м. "Юго-Западная", Олимпийская деревня, д. 4, корп. 2
"Весна" м. "Октябрьское поле", ул. Народного Ополчения, д. 28, корп. 1
"Прогресс" м. "Парк Культуры", Зубовский б-р, д. 17, стр. 1
"Дом книги на Остоженке" м. "Кропоткинская", ул. Остоженка, д. 3/14, стр. 1
"Детский мир" м. "Октябрьское поле", ул. Народного Ополчения, д. 21
"Янтарь" м. "Электрозаводская", ул. Большая Семеновская, д. 20, стр. 1
Компьютерный клуб "Арена" м. "Бауманская", ул. Бауманская, д. 58/25, стр. 10



Центральный офис
компании "Саргона":
Москва, ул. Нижегородская, д. 32/15,
тел.: (095) 755-78-76
e-mail: mail@sargona.ru, http://www.sargona.ru

Евгений Суворов

The Elder Scrolls: Morrowind

На фоне других ролевых игр продукты серии "The Elder Scrolls" всегда выделялись своей оригинальностью. Появившаяся в 1994 Arena сразу обрела огромное количество почитателей, получив несколько наград в номинации "лучшая CRPG года" за инновации в области дизайна и игрового процесса..

Жанр	RPG
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Bethesda Softworks
Дата выхода	Конец 2001 года

Тем, who wants to live forever в виртуальном мире, посвящается.

В 1996 вышел Daggerfall, игровой мир которого до сих пор считается самым большим в истории жанра. Что привлекает любителей CRPG в играх от Bethesda? Масса уникальных черт: нелинейность игрового процесса, свободное познание окружающего мира, выбор любой возможной стратегии поведения, детальная реализация игровой вселенной. Дилогия являет собой живое свидетельство возможности переноса в компьютерную игру настроения настольных ролевиков, где действия персонажа ограничены лишь системой правил (незначительно) да воображением играющего. "Незаконные дети" серии – hack'n'slash Battlespire и приключенческая игра от третьего лица Redguard, – как утверждается сейчас, были лишь пробой пера перед выпуском Morrowind, "настоящей" третьей части саги Elder Scrolls.

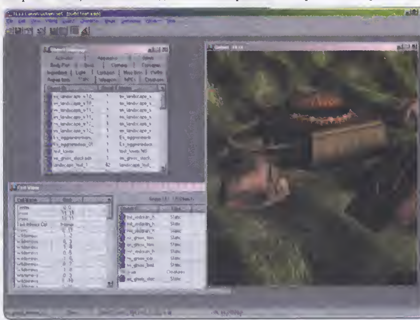
Темная-темная ночь. Темные эльфы воруют уголь

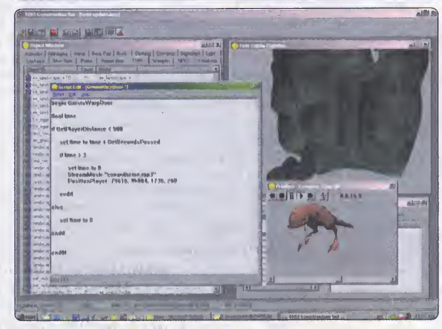
Провинция Morrowind – родина Dunmer'ов, темных эльфов. Более 80% ее территории занимает громадный остров Vvardenfell, который и станет основным местом действия в игре. Главной достопримечательностью острова на протяжении многих тысячелетий оставался вулкан Dagoth-Ur, сыгравший немаловажную роль в развитии культуры Темных эльфов. Внешность и мировоззрение аборигенов со временем претерпели значительные изменения – с годами их кожа потемнела из-за постоянных пепельных бурь, глаза от постоянного раздражения приобрели красноватый оттенок, а ощущение превосходства над другими расами превратилось в открытое неприятие чужаков. Именно воздействие Dagoth-Ur на экологию провинции порождает разнообразие природы Vvardenfell: цветущие равнины сменяются унылыми песчаными дюнами, а скалистые горные пики внезапно обрываются изрезанными каньонами плато. И хотя уже многие столетия вулкан не показывал своей исполинной силы, в древних летописях Dunmer'ов еще сохранились записи о цивилизации гномов, исчезнувшей как раз во время последнего извержения...

Любовь к труднопроизносимым словам у разработчиков в крови – если Dagoth-Ur и Dunmer я еще способен произнести, то уже с Vvardenfell начинаются проблемы.

Основными расами в Morrowind будут High Elf, Dark Elf, Wood Elf, Nord, Breton, Cyrodiil и Redguard. Процесс генерации персонажа пока держится в строгой тайне, хотя стоит ожидать как минимум не менее интересной процедуры, чем в Daggerfall.

Ваш герой начнет освоение Vvardenfell с роли чужака в провинции, известной своей ксенофобией. Вы – имперский курьер (опять? – И.Ж.) – по словам дизайнера Кена Рольсона, "слепая пешка, управляемая волей Императора". Помимо прочих благоприятных







и неблагоприятных условий, над судьбой главного героя довлеет некое пророчество, что гарантирует неизбежное появление незнакомцев, желающих немедленно пресечь его жизненный путь. Эти препятствия станут на пути представителя любой расы, даже на Темного эльфа соотечественники будут подозрительно коситься, так как "родившийся за пределами Morrowind не может быть настоящим Dunmer'ом".

На вопрос о размерах нового мира разработчики отвечают очень туманно. На текущий момент было заявлено, что территория Vvardenfell будет примерно в 50 раз больше вселенной Redguard. При этом авторы отмечают, что по сравнению с Daggerfall мир станет "незначительно меньше", хотя пока никто не объясняет, каким образом остров в провинции Morrowind может быть всего лишь незначительно меньше территории целой империи.

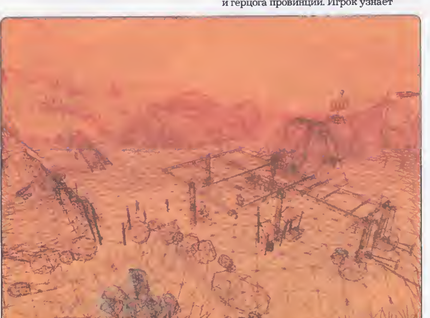
В игре не будет классического антагониста вроде "The Evil WizardФ", а сюжетная линия строится вокруг основных политических и социальных конфликтов внутри провинции. Например, одна из основных интриг – противостояние правящих домов Morrowind, каждый из которых обладает достаточной мощью, чтобы вести постоянную борьбу, но не все же недостаточно силен для победы над остальными. По мере развития персонажа увеличивается его роль в жизни провинции. Например, с ростом репутации, герой сможет влиять на судьбоносные для всего Vvardenfell решения Большого Совета, состоящего из представителей правящих домов, главы религиозной организации Tribunal и герцога провинции. Игрок узнает о возвышении и падении имперской власти, таинственном исчезновении Гномов, истоках демонической силы лордов Daedra и их могущественных артефактов, судьбе тайного сообщества древних вампиров, туманных загадках пророчества Nerevarine, примет участие в борьбе за власть великосветских семей Dunmer'ов.

Досадно, но отказаться от 3D-подачи игрового мира и реалтаймового боя в пользу более степенного, походового геймплея Bethesda не смогла.

Все, почти как и раньше, только лучше

Игры серии Elder Scrolls всегда отличались своей способностью максимально окунуть игрока в созданный виртуальный мир, позволяя выступать в любой, наиболее близкой по духу роли. В отличие от большинства других ролевых игр, где к выполнению сюжетных заданий собственно и сводится весь игровой процесс, Arena и Daggerfall всегда предоставляли возможность для "free-form exploration" – термин, для которого сложно подобрать немногословный однозначный перевод. Это означает и свободное исследование окружающего мира, и познание правил его существования методом проб и ошибок, и, наконец, избрание и воплощение в жизнь одной из тысяч различных линий поведения. К примеру, в Daggerfall можно было оставаться внешне лояльным гражданином и незаметно для городской охраны взламывать двери магазинов, разживаясь недоступными по цене вещами; можно было вступить в открытое противоборство с законом, устраивая массовые беспорядки и привлекая к себе внимание агентов Темного Братства. Если же вам не удавалось уйти от ответственности, местные правоохранительные органы, скрипя латами, доставляли вас в здание городского суда: непокорному грозило несколько лет тюремной камеры или смертный приговор в зависимости от тяжести проступка. Наконец, можно было остепениться и бросить игру, купив роскошный особняк в центре Daggerfall. По официальным сведениям, авторы не собираются отказываться от одного из основных источников успеха всех проектов серии.

Естественно, через некоторое время вам может просто надоесть бесцельное исследование мира, каким бы интересным и большим он ни был. Вот тогда на помощь и придет сюжетная линия, предоставляющая для выполнения сотни глобальных и частных заданий. При этом разработчики утверждают, что даже самая незначительная из сторонних услуг будет влиять на основную сюжетную линию. Хотя большинство заданий и связано с методичным свежеванием многочисленных врагов (которых, кстати, можно просто измотать до изнеможения, а потом взять голыми ру-





ками), предполагается, что успех выполнения части квестов будет определяться разумным использованием ограниченных ресурсов, скрытностью и тщательным планированием предстоящих операций.

Система статистики персонажа и не претерпит коренных изменений по сравнению с Daggerfall, а значит, у каждого класса, даже, скорее, псевдокласса, снова будет набор врожденных, основных и второстепенных способностей. Навыки будут совершенствоваться по мере их непосредственного использования, исключая стандартный механизм level-up, общепринятый со времен AD&D в большинстве игр. Практически это означает, что вор, радостно укладывающий "стаи товарищей", не получит качественного улучшения воровских способностей, равно как и маг, привыкший посещать магазины только по ночам в обществе любимой связки отмычек, не сможет уйти дальше азов искусства ворожбы. Новые уровни мастерства - увеличение параметров здоровья и запаса маны, а также изменение атрибутов персонажа - получаются по результатам продвижения в конкретных навыках. Набор способностей скорректирован по сравнению с Daggerfall. По словам разработчиков, некоторые skill'ы, которые практически не использовались как врожденные или основные для какого-либо стандартного или кастомного класса, были удалены или объединены в смысловые группы.

К разочарованию одних и радости других, разработчики решили оставить боевую систему игры практически неизменной, то есть битвы останутся полностью realtime-овыми. "Мы хотим добавить в сражения "кинетические" ощущения вместо того, чтобы дать игроку навести прицел на врага, нажать кнопку атаки и ждать, пока поединок благополучно завершится", - утверждает лидер проекта Тодд Хоуард. Анимация, визуальные и звуковые эффекты движка призваны обеспечить эффект присутствия, дать игроку возможность почувствовать себя частью происходящего. Оружие и боевая система настраиваются с таким расчетом, чтобы даже миниатюрные стилеты могли найти себе применение. Пока еще не объясняются принципы управления поединками, но неофициально утверждается, что схема управления персонажем была разработана под влиянием Jedi Knight, с заимствованием части элементов из Thief и System Shock2.

Каждый вид оружия будет использоваться по-разному: например, топором наиболее эффективные повреждения наносятся только с размаха, а шпаги и кинжалы показывают себя с лучшей стороны в молниеносных выпадах. Возможно, мы столкнемся с мучительной проблемой выбора железного друга, ведь уже сейчас количество заявленных видов оружия приближается к 200.

Статистика персонажа определяет скорость атаки, вероятность попадания по противнику, наносимые повреждения, а также накапливаемую усталость и вероятность отражения ударов врага. Поклонники Revenant будут разочарованы – авторы не обещают смертельных комбо, реализованы только несколько стандартных движений: удар с размаха, выпад и некоторые другие. Сообщается, что движок будет поддерживать учет попаданий в определенную часть тела со всеми вытекающими последствиями. Правда, еще не ясно, получим ли мы ролевую вариацию поединков а-ля Die by the Sword с его неограниченными возможностями по разделке недругов, или мир увидит очередную оригинальную идею от Bethesda.

О магической системе говорится немного, но уже известно, что состав школ магии изменен и дополнен по сравнению с Daggerfall. В любой магической гильдии будет доступен spellmaker – конструктор заклинаний, но, в отличие от предыдущих игр серии, для их построения необходимо дополнительное изучение отдельных элементов магических формул. Часть из них можно будет узнать, только делая успешную карьеру в гильдии и выполняя наиболее сложные и опасные задания. Механизм наложения чар на предметы также не был забыт, но подробности внесенных изменений еще не оглашаются.

Один в Морровииде - воин

Одной из наиболее важных составляющих любой ролевой игры являются "неигровые персонажи", или NPC. Вспоминая Daggerfall, можно отметить, что хотя поселения и были заполнены местными жителями, но общее впечатление от общения с ними было довольно посредственным. Даже если "горожане" и были способны осмысленно отвечать на фиксированный набор вопросов, связанных с расположением магазинов,



квестовых строений и персонажей, они оставались всего лишь элементами оформления, потенциальным мясом для желающих получить приглашение на вступление в Dark Brotherhood. Ключевые персонажи вообще никогда не меняли своего однажды сгенерированного местоположения и обладали своеобразным "сюжетным иммунитетом". По заявлениям разработчиков, все NPC в Morrowind проработаны настолько же детально, как и основной персонаж: у них будет статистику, inventory, возможно, они будут прокачиваться, и т.д. Каждый персонаж, даже ключевой, может быть убит, хотя пока не объясняется, как это отразится на прохождении основной сюжетной линии.

Несмотря на обещанную детальность учета NPC, "партия" в Morrowind будет состоять только из одного героя. Тем не менее разработчики утверждают, что некоторые персонажи смогут на короткое время присоединяться к главному герою по сюжету или для выполнения определенных услуг – проводник каравана, носильщик или даже наемник, вызвавшийся помочь в особенно сложном сражении, – но они никогда не попадут под прямой контроль игрока, действуя по собственному усмотрению.

Каждый NPC будет по-своему относиться к главному герою, это отношение зависит от большого числа параметров. Стоит ли говорить, что набор диалоговых опций изменяется в соответствии с расположением к вам собеседника. Например, изначально главный герой считается чужаком на острове, поэтому местные жители не горят желанием помочь ему, как это было в Daggerfall, а лавочники будут значительно повышать цены специально к приходу подозрительного пришельца. Предполагается, что игровой процесс позволит изменять отношение отдельных и целых групп персонажей к главному герою, для чего есть множество способов: можно выполнить задание хозяина оружейного магазина, чтобы получить небольшую скидку; можно вступить в гильдию, к которой принадлежит нужный информатор, вызвав его на откровение рассуждениями о политике правящей верхушки; наконец, помимо прочего, существует специальный навык persuasion, позволяющий корректировать отношение к себе собеседника прямо в процессе разговора.



Долой плоских, картонных персонажей с территории Elder Scrolls! (C) почти Джобс.

Система гильдий приобретает новое развитие в Morrowind. Вступив в подобную организацию, герой приобретает не только привилегии, но в дальнейшем несет определенную ответственность за свой выбор: например, члены враждебной гильдии могут объявить охоту на быстро поднимающегося по служебной лестнице "младшего магистра", вспоминая прошлые обиды, нанесенные его соратниками. На данный момент предполагается наличие 10-15 гильдий, к которым сможет присоединиться ваш персонаж. Помимо трех правящих домов Morrowind, будут уже привычные Магическая, Воинская, Воровская гильдии, Темное Братство и сообщество Наемных Убийц. Принадлежность к гильдии позволит выполнять специальные задания, получать в награду реликвии и доступ к тайным знаниям; кроме того, каждая организация предоставляет убежище, возможность тренироваться и получать специальные навыки для заслуженных гильдийцев. Прочие детали пока держатся в тайне.



Бренная оболочка

Интерфейс покажется знакомым фанатам предыдущих игр серии Elder Scrolls, а для пущего удобства будет полностью настраиваемым. Несмотря на кажущуюся сложность управления, разработчики утверждают, что найден удачный компромисс между простотой и функциональностью, так что освоение всех "горячих" клавиш для полного погружения в мир Morrowind не превратится в головную боль.

Упоминая о связи с Daggerfall и Arena, Тодд Хоуард заявляет, что Morrowind будет наиболее безошибочным продуктом за всю историю компании. Вняв жалобам игроков на бесконечное повторение текстур, планов городов, внешнего вида развалин и подземелий, разработчики пошли на очень серьезный шаг. Теперь в Elder Scrolls не будет случайного генератора подземелий. Над созданием уровней трудится большая команда дизайнеров, стремясь к тому, чтобы каждый уголок

Morrowind был по-своему уникален. Сохранена полюбившаяся многим реализация прав собственности: желающие смогут прикупить себе понравившийся особнячок в столице или пересечь Vvardenfell в составе собственного каравана. Следуя потребностям игроков, авторы обещают весьма "умный" журнал, который позволит делать заметки как автоматически, так и вручную. Он будет построен на основе гипертекстовой системы: по ссылкам в основном тексте можно будет переходить в другие разделы.

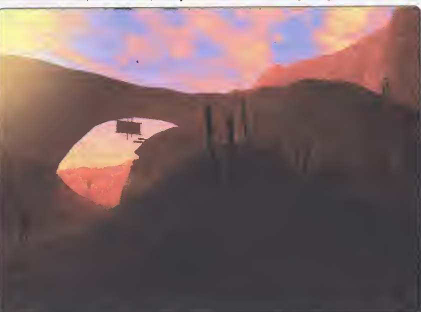
Сейчас еще неясно, какой графический движок лежит в основе Morrowind. Представители Bethesda хранят гробовое молчание, хотя официально заявлено, что "поддерживается динамическое освещение, динамические тени, модели персонажей содержат огромное количество полигонов, большие текстуры, для приведения моделей в движение используется скелетная анимация". Также известно, что зто чудо будет работать только через Direct3D и полностью использовать функции графических ускорителей третьего поколения. Особо отмечаются следующие моменты: движение губ и мимика лица будут соответствовать ситуации; реализуемая погодная система предполагается самой детальной из того, что было создано на компьютере, а из уже ставших стандартными эффектов обещаются дождь, снег и, кроме того, свойственные суровому климату Vvardenfell вулканические и песчаные штормы.

Хотя очень рано задаваться вопросом о системных требованиях потенциального хита, уже существуют неофициальные "hardware guesstimations" – результаты игры в "угадайку" фанатских сайтов на основе расплывчатых высказываний разработчиков на официальных форумах. Подразумевается, что современные top-end системы будут гонять Morrowind с качеством от удовлетворительного до хорошего. Но даже сейчас понятно, что для получения полного впечатления от игры потребуется провести апгрейд вашей машины где-то в районе "late 2001", а строчка типа "PIII-500, 128Mb RAM, видеокарта третьего поколения (GForce или лучше)" будет записана в разделе "system requirements".

Самое ужасное – до сих пор неизвестно, как будет выглядеть карта и сможет ли она стать хоть сколько-нибудь функциональным подспорьем в блужданиях по трехмерным лабиринтам. Еще один кошмар Daggerfall'а выдержать будет трудновато.

Напоследок стоит упомянуть об Elder Scrolls 3 Construction Set - программе, которая будет распространяться вместе с игрой. Это именно тот инструмент, с помощью которого дизайнеры игры сейчас создают вселенную Morrowind, – редактор игры, дающий полный контроль над игровым миром. С помощью Construction Set игрок сможет изменить все, вплоть до миниатюрнейшего полигона, составляющего игровой мир, единственным исключением является базовая управляющая программа. Можно будет создавать (только вдумайтесь в количество и качество изменяемых параметров!): новые настройки системы, города, оружие, источники света, диалоги, квесты, расы, классы, неигровых персонажей, ландшафты, навыки, анимации, меню, звуковые схемы и многое другое. Игроку предоставляется возможность вносить изменения в формулы определения вероятности попадания оружия, схемы получения опыта, воздействия магических эффектов; возможности не ограничены.

Наряду с этим сенсационным объявлением разработчики указывают, что пользоваться редактором можно будет даже без предварительной подготовки, так как большинство действий реализованы по принципу drag-and-drop. Для создания отдельных элементов, таких как новые трехмерные объекты,











текстуры, звуки, ситуационно-зависимая музыка, потребуется использование внешних редакторов, выдающих результаты в формате, понятном construction set. Все изменения будут сохраняться в отдельных подключаемых при загрузке игры файлах, причем если свежескачанный из Сети plug-in откажется работать на вашей системе, его можно будет отключить "на лету". Очевидно, что с появлением подобного инструмента открывается простор как для творчества, так и для создания загружаемых модулей, нарушающих баланс игры. Тодд Хоуард комментирует ситуацию довольно сдержанно: "Если человек потратил на игру деньги, то мы должны предоставить ему возможность наслаждаться ей как можно дольше". Вы действительно можете удалить ключевых для развития сюжетной линии NPC, создать "доспехи бога", оружие, способное с первого удара убивать самого мощного монстра в игре. Все зависит от вас, все для удобства клиента. В конце концов он (клиент) всегда прав.

Что ж, времени до официального релиза – "late 2001" – осталось еще много. Будем надеяться, что обещания разработчиков будут реализованы. Даже если что-то из обсуждаемых деталей не попадет в финальный продукт, фанаты просто дождутся "второго Даггера" - мира, в котором так приятно коротать время в перерывах между походами на работу, в институт, школу, семейными заботами и другими скучными реалиями настоящей жизни. А некоторые личности, проведшие во вселенной Daggerfall больше года реального времени, получат возможность уйти в виртуальное пространство практически навсегда.

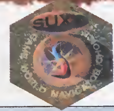
Так вы хотите жить вечно?

Комментарий Ивана Жилина:

Разумеется, Daggerfall или даже Arena были не первыми попытками создать целостный игровой мир, жить в котором интереснее, чем "проходить" сюжет. А ну-ка, все шагом марш знакомится с любимой игрой нашего редактора, которую и я уважаю, – с Darklands. Но все же заслуг серии Elder Scrolls умалить нельзя – именно "Даггер" в свое время знаменовал возврат RPG на позиции ведущего жанра. Осталось немного: всего лишь учесть все ошибки. Отловить баги не через год после релиза, а за месяц до; сделать лабиринты понятными простому человеку, не спелеологу; сделать системные требования приемлемыми... И все. Остальное в Bethseda уже умеют, хотя после по-своему любопытных Battlespire и Redguard мы начали было в этом сомневаться

Илья Николаевич

Arcatera



Скажу сразу: издатели этой игры либо герои, либо сумасшедшие. Ибо выпускать ТАКОЕ сейчас, в конце лета 2000 года, небезопасно для их собственного здоровья. Это примерно то же самое, что написать на стене отделения милиции нечто вроде "менты – [censored]!", а потом зайти вовнутрь и честно сознаться в содеянном. Хм... это было лирическое вступление, продолжим.

Жанр	Adventure/RPG
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Westka
Требуется	PII 233, 32 Mb RAM, 12x CD-ROM.

Разработчики – точно сумасшедшие, причем еще с утерянным давным-давно, еще в младенчестве, чувством прекрасного, ибо они наверняка по уши горды своим творением. Они, наверное, думают, что их чадо идет в ногу со временем. Они даже надеются, что в игре будут обнаружены баги (лови, вон еще один побежал!), поэтому предусмотрительно сделали в меню опцию "Patch". Наивные...

Не упустите свой шанс! Единственный до uninstall'а аттракцион! Только у нас – великая волшебница Альберт спасает мир!

Зачем, собственно это все...

В процессе просмотра вступительного мультика перед нами где-то на шестой минуте все же соблаговоляет появиться главное меню. Сразу замечается некое несоответствие нормам. В главных меню нормальных игр играет либо бравурный марш, либо ненавязчивый ambient. У сегодняшнего пациента – осложнение. Занимаясь вопросом установки яркости экрана или загрузкой сохраненной игры, мы вынуждены слушать...дурной голос главного злодея, который кому-то клянется погасить Солнце в небесах. И не замолкает ни на минуту, гад.

Под этот жуткий аккомпанемент можно все же попасть на экран выбора главного героя, коих четыре. Воин, Вор, Монах и Маг. Я выбрал мага, что характерно, женщину. Нажал Quickstart, чтобы не мучиться с характеристиками. Она получила имя. Albert. Альберт. Не смешно. Далее – сплошная череда нелепостей. Авторы явно хотели сделать интерактивную сказку, но что-то у них там не заладилось. В результате мы имеем внезапные переходы от мультика к тем местам, где нужно что-то делать, и обратно. И, что больше всего удручает, есть существенное различие между тем, что говорит диктор, и тем, что пишется на экране.

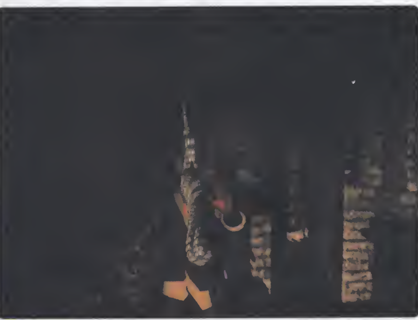
Или такой еще глюк: время, отведенное под очередной ролик, закончилось, а диктор еще не выговорился, и его обрубают на полуслове. Такое впечатление, что играешь в позорную русЕфЕкацию.

Да, собственно, зачем это все. Мы – один из четырех героев, перечисленных выше. Выбрав в качестве главного героя девушку со звучным именем "Альберт", получаем такую историю...Нашего приемного родителя цинично убивает какой-то гад в черном, сильно смахивающий на Дарта Вэйдера, только с глуповатой физиономией. Как следует из демонстрируемого вступительного шедевра компьютерной анимации, мы 2 (два!) года просидели в своей землянке в лесу, боясь выйти на свет Божий, будучи ошеломленными внезапной кончиной "предка". Набравшись храбрости, подходим к городу, а там... Там нас ловит какой-то дед в балахоне и замогильным шепотом рассказывает, что вот, есть трудная, даже невыполнимая задача – спасти город от армии тьмы. И угадайте, на чьи немОщные плечи возлагается это почетное задание? Правильно, скорее в город...

Поверьте мне, у остальных трех героев "прошлое" не менее дурацкое. Вот хотя бы воин, который ушел из дома потому, что был крайне застенчив, да еще и отец постоянно ругал сына-дегенерата... за дело ругал...

Небо и нелепости.

Лично я не понял одной вещи. Каким образом господам из Westka удалось просидеть весь период разработки в наглухо закрытом и даже не проветриваемом помещении. Без связи с окружающим миром. Ибо чем еще можно объяснить прискорбный факт существования спрайтов в игре? Даже не существования, нет, глобального и подавляющего превосходства. Вы помните Alone In the Dark? Да, там были полигонные герои. И во всех Action-Adventure после него они тоже были полигонными. Так продолжалось с начала девяностых до наших дней. Конечно, так не могло продолжаться постоянно. Господа разработчики доделали-таки Arcatera. Там – спрайты, отрендеренные в четырех проекциях, умеющие ходить боком лучше любого краба и вовсю щеголяющие пикселями с кулак размером, которые так и норовят поцарапать трубку свежекупленного монитора, а заодно и глаз привередливого игрока. Такие дела. И ладно бы спрайты были качествен-



● Проктически через секунду кого-то не стонет

ные, так ведь нет. Качество прорисовки оставляет желать лучшего (полигонов!), а лица персонажа нельзя разглядеть в принципе, ибо там – серая каша.

Кого особенно жаль, так зто людей, рисовавших локации, то бишь их бзкграунды. Они действительно постарались на славу. Глядя на поле, заросшее травой, и грунтовую деревенскую дорогу, практически ощущаешь свежесть весеннего утра... По зтим шедеврам физически неприятно и стыдно гонять расплывчатые стада пикселей. Право же, зря они связались с Westka... Еще очень красиво небо – в нем можно найти оттенки розового, голубого, зеленого. Оно прекрасно анимировано. Будь моя воля, игра бы получила десятку в графе "графика", потому что...потому что обидно за отличных художников. Но – чертова объективность...редакционное НКВД не дремлет, придется пересилить чувство прекрасного, поэтому рейтинг будет "немного" другим.

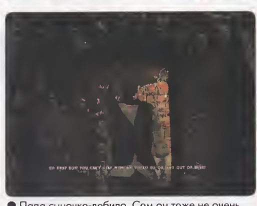
Ух ты, какой симпатичный горшочек!..

Этой сакраментальной фразой встретил появление объекта типа "свинья", в простонародье "хрюшка", один человек, стоящий у меня за спиной и наблюдающий за ходом игры. И правда, хавронья пыталась прикинуться чем угодно, только не быть свиньей. Обладая странным цветом явно трупного оттенка, она была еще и до безобразия неадекватной свинье формы. Таковых объектов на зкране наблюдалось целых два. Они синхронно утыкались чудным черным пятаком в землю и... стояли. И снова стояли. А потом еще немного стояли. Потом хрюкали и стояли дальше. Лично у меня сразу возник вопрос об их душевном здоровье.

Вы спросите, почему я уделил хрюшкам так много внимания? Отвечу. Просто все остальные существа, встреченные мной в процессе изучения игры, были еще ужасней. Например, три (3) совершенно, просто абсолютно, одинаковых мужика в сомбреро, которые носятся по всему городу идеальным строем и абсолютно не реагируют на внешние раздражители. Или существо, явно враждебно настроенное к играющему, которое, будучи атакованным, грустно разворачивается и тупо утыкается в стенку.

Междумордие

Знаете, ознакомившись с данным игровым продуктом, я понял всю прелесть графических файловых оболочек типа "Виндоуз". Хоть даже и 3.11. Потому что то чудо, которым "облегчили" нам жизнь разработчики, по громоздкости, неудобности и непродуманности оставляет далеко позади все известные аналоги. Например. Представьте себе, вам нужно воспользоваться предметом. В руках мы ничего, увы, держать не можем – низ-зя. Поэтому нужно лезть в инвентарь (Бесит зто слово, сразу на ум приходят какие-то бирки на ногах у покойников в морге. Хотя, в данном случае, похоже, о покойниках и морге мы еще вспомним, и не раз...), а как мы зто делаем? А так...жмем правую мышиную кнопку, видим четыре пиктограммы, совершенно ничего не значащих. То есть играем в игру "угадай, где". В зависимости от удачливости раз где-то на второй-третий (хотя я, конечно, с четвертого) раз угадываем нужную. Там мучаемся еще секунд двадцать, выделяя из невнятной каши пикселей нужный нам предмет. Потом...хотя, зачем дальше-то продолжать? И так все ясно. Мысли о морге все настойчивей...



● Папа сыночко-дебило. Сом он тоже не очень...

Никогда не думал, что Ubi Soft сможет выпустить ТАКОЕ. Обычно игры зтой конторы отличались чем угодно, но только не халтурностью исполнения. И вот – нате, выдали... Arcatera не спасет уже ничто, зто окончательный и безапелляционный вердикт. Так что играйте во что-нибудь поприличнее, а я пошел телеграфировать Великому Полосатому Вождю – может, отпустит Сергеича на пару часов, мне тут его помощь нужна...

Когда дело доходит до графики, только спрайт может без искажений передать все те идеи, которые владели умами разработчиков в процессе создания игры. Только переливание составляющих его пикселей способно рассказать о томлениях души гейм-дизайнера.

Продолжим. У нас есть небольшая панелька, на которой отображается немного хоть сколько-то полезной информации. Это – ура, одна из тех действительно нужных и удобных вещей, которых так сильно не хватает игре. И, конечно, разработчики не могли ее не испортить. Дело в том, что она появляется исключительно в том случае, если открыта хотя бы одна из тех четырех огромных панелей, вызываемых безликими пиктограммами. Конечно, каждая из них загораживает ровно четверть обзора. Вот так. И так же все остальное, связанное с интерфейсом.

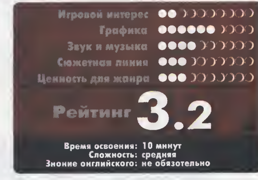
Смысл

Как-то нехорошо получается. Ничего вроде о самой игре не сказал. Да, не сказал, потому что говорить нечего. Да, Actiont-Adventure с закосом в сторону RPG. Неудачным. Магия – дурацкая, бои по своей меланхоличности напоминают битвы "тормозящих" душевнобольных. Сюжет – настолько нелеп, что хочется пересказать его весь, в деталях, чтобы посмешить читателя...глядишь, и раздел юмора из журнала уберут. Кругом полно таких явных ляпов, багов и глюков, что играть просто неприятно. Графика дополняет гамму отрицательных змоций. Звук – ужас. Есть мнение, что игру озвучивали два человека. Мужского и женского пола. Причем каждый из них совершенно не старался изменять голос, берясь за нового персонажа. Играешь только для того, чтобы посмотреть на новые локейшены...

Комментарий Ивана Жилина:

Я буду непривычно и прямо-таки неприлично краток. Итак: игра с плохой графикой имеет право на существование только в случае, если в нее дико и бешено интересно играть. Если есть, как говорится, геймплей. При отсутствии такового игрушку надлежит немедленно сдавать в утиль с целью получения хоть какой-то положительной отдачи.

А еще, говорят, когда компакты сбрасывают с высоких зданий, они красиво вертятся и пускают солнечные зайчики. И раскалываются об асфальт веером сверкающих брызг!



доц. Хрестоматиков

Помпеи

Жанр	Adventure
Издатель	1C, Nival Interactive
Разработчик	Cryo, Arxel Tribe
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM

Сказка про то, как Джобс в Помпеях побывал

Однажды в столичном городе М., возвращаясь в стены родной редакции после дружеского визита в Нивал, я повстречал Джобса, нашего нового экшен-редактора, по обыкновению энергичного и делового.

— Здорово, доцент, откуда путь держишь? — обрадовался он.

Пришлось рассказывать, что был в Нивале, что заполучил новую игру под названием «Помпеи». А у того уже глаза загорелись

— «Помпеи» говоришь? Как же, как же, слыхал. Это что? Экшен?

Ну-у, началось... Джобсу дай волю — он все игры себе зацапает. И тут мне в голову пришла идея — дай-ка я хоть раз усажу Джобса за компьютер, посмотрю как он играет...

— Экшен вроде, — говорю, — может, хочешь посмотреть?

— Замечательно! Давай диски, я с ними чуть погодя разберусь.

— Нет, так не пойдет. Давай вместе сейчас глянем.

Джобс нехотя согласился и мы потопали в редакцию. По дороге, за разговором, он намекал мне на свою жуткую занятость и нехватку времени, но я решил довести-таки дело до конца. Вскоре мы уже были на месте и лицезрели фирменного «космонавта» от Cryo.

— Ого! Да это космосим! — обрадовался Джобс.

Но потом мы оба стали озадаченно смотреть вступительный ролик. Я примерно знал, в чем там дело, а вот Джобс, похоже, с трудом улавливал суть. Сумбур какой-то. Только лишь концовка яркая: «Либо ты найдешь в Помпеях за четыре дня свою жену и уговоришь ее уехать с тобой, либо погибнешь во время извержения!»

— Не надо было ему богине в любви отказывать, — хмыкнул Джобс и изготовился рыскать по Помпеям в поисках несчастной Софии.

Игра началась. Наш герой оказался внутри какого-то дома. Все, как обычно у Cryo, красиво и непонятно. Большой дом в римском стиле, с внутренними двориками, комнатками, лесенками, многочисленными дверками, ни в одну из которых нельзя войти... Прошло пятнадцать минут. Джобс смущенно поглядывал на меня. Ему было явно не по себе.

— А отсюда... это... выход-то есть? Чего-то мне страшно. Люди, ау! Выпустите меня отсюда! Хоть бы птичка какая пролетела, хоть бы монстрик какой завалящий выполз... Что делать-то тут?!



Наконец он набрел на сундук — единственная, похоже, в огромном доме вещь, на которой курсор мыши многозначительно менял свою форму.

— Ага, сундучок! Ломаем его!

— Погоди, тут, наверное, ключ нужен.

Прошло еще пятнадцать минут... Мне тоже стало неуютно. Где народ, где, черт возьми, хозяин этого дома?! Наконец, — о чудо! — мы отыскали ключ. Он, оказывается, лежал рядом с сундуком, в тени. Открыв заветный ларчик, мы обзавелись страшно нужной вещью — веревкой. И тут же к нам подошли два человека.

— О! Люди! Верно, заприметили, как мы тут чужое барахлишко тырим и идут морду бить! — догадался Джобс.

Не тут-то было. «Люди» подошли к нам и застыли в виде двух изваяний.

— Поговорить с ними надо, — подсказываю я.

— А когда морду бить?

Я десять раз пожалел, что показал ему этот Крио-шедевр...Мы начали «говорить», то есть слушать заготовленные для нас фразы, поначалу даже не врубаясь, о чем там наш герой заливает. Стало ясно, что эти двое настроены к нам дружелюбно, что наш герой — желанный гость в доме их хозяина, который и сам вскоре подошел. После положенных разговоров нас выпустили на улицу. Уфф! Хорошо на свежем воздухе! Но плохо, что хоть и много вокруг улиц, а идти разрешено только в одну сторону.

На перекрестке мы стали свидетелем перебранки двух торговцев. Мул одного из них заупрямился и перегородил дорогу.

— Ага! Ставлю на лысого!

— Да погоди, им надо помочь, мула с дороги убрать.

— А мне он не мешает! И почему я дальше пройти не могу?

— Ну не положено, понимаешь?

Джобс стал решать «головоломку» с мулом. Он уже немного освоился и быстро обнаружил, что из тележки опаздывающего на рынок торговца можно взять салат и накормить им мула, и что из рук этого торговца можно взять прут.



— Разиня! Крепче надо было прут держать! Теперь мой будет. Ну что, упрямая скотина, сейчас я тебя палкой!

Мул взбрыкнул и игра закончилась сообщением о тяжелых увечьях, полученных героем в неравной схватке с мулом. Джобс был возмущен до глубины души.

— Чтобы меня какой-то мул забил! Я ж ему столько салата скормил! Что за ерунда?

Стали заново играть. На этот раз Джобс явно опасался трогать мула. Но другого выхода не было — попробовал еще раз, только теперь не на крупе, а на голове животного. Прут исчез.

— Где моя палка?! Он что, съел и ее тоже?

Я тоже сначала не понял. А потом разглядел-таки незначительное изменение картинки.

— Да вот же палка! Ты ее как-то к голове прикрутил.

Тут уж мы догадались, как надо дальше действовать. Привязываем к палке веревку, к веревке — салат. С такой висюлькой мул послушно уходит прочь, все счастливы, торговец в знак благодарности дает нам финик... Путь свободен, мы идем дальше по пустынным улицам.

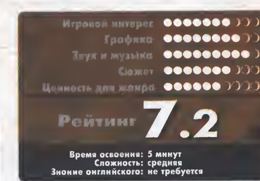
Тут Джобс не выдержал.

— Слушай, ты меня уговорил, — это не экшен. Оставляю ее тебе. Я пойду, куча дел, знаешь ли...



И он ушел, а я остался играть дальше. Квест от Cryo — это диагноз. Знакомый подход, неизменно глубокое исследование археологических и исторических данных при моделировании игрового пространства, встроенная в игру энциклопедия, режим «просто побродить»... И это, как совершенно правильно заметил Джобс, «не экшен». С непривычки можно заснуть не отходя от компьютера. Единственная радость — озвучка. Нивал в очередной раз продемонстрировал высокий пилотаж локализации. Игру это не спасает, но все равно приятно... Стабильный выход качественно локализованных продуктов — это, бесспорно, одна из самых радующих тенденций сегодняшнего игрового рынка. А в остальном... почитайте замечательное превью Кости Инина в третьем номере Навигатора. Он там почти про все уже рассказал.

P.S. Напомню читателям и еще об одной завлекалочке игры. Те, кто купят «Помпеи» и до 1 марта 2001 года отправят куда следует регистрационную анкету, могут выиграть восьмидневную поездку по городам Италии (Римини, Венеция, Падуя, Флоренция, Пиза, Рим, Неаполь, Сан-Марино). Подробнее написано тут:



Комментарий Ивана Жилина:

Масс-продукция. Нет, ни в коем разе это нельзя говорить о работе уважаемого доцента, и тем более о ммм... творческом процессе Джобса. Даже о локализации такого не скажу. А вот то, что выдает Крио с постоянством хорошо налаженного конвейра, забираясь каждый раз все глубже в историю и предоставляя людям, которым хочется "красиво" возможность это "красиво" получить - да, это для масс. Правда, я все же не совсем понимаю, отчего означенные массы таки покупают безусловно, скучные вещички, столь непохожие на первый опыт французов в адвентюрном жанре - новаторскую KGB. Но на то они и массы. Народные, я бы сказал.

"Головоломки" - на грани фантастики. За гранью, более того. Я восхищен. Просто феерично.

Андрей Шаповалов



Жанр	RPG
Издатель	1С
Разработчик	Nival
Требуется	Pentium II 233 MHz, 64 Мб ОЗУ, 3D видеокарта с 8 Мб ОЗУ
Рекомендуется	Pentium III, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель III поколения Windows 95/98, DirectX 6.0

Однажды в редакции

Как-то вечером (кажется, в прошлую субботу) зашел я в редакцию послушать рассказы главреда про то, как он в Ultima Online завалил свою очередную дюжину во время серверной войны на Пасифике (Пасифик – так называется игровой ультимский сервак, если кто не в курсе).

Слушать рассказы Главного о его похождениях в Ultima – еще то занятие. С одной стороны, интересно, ибо играет он уже давно и рассказать может кучу всего интересного. С другой стороны, сплошная нервотрепка, ибо прерывать его рассказ нельзя – себе дороже станет. Раз уж начал слушать, так изволь дослушать до конца. И все же что-то есть в этих рассказах, что-то притягательное. Почти как пиво.

В тот вечер это сравнение оказалось особенно уместно. Звуки драки, доносившиеся из комнаты Главного, где на экране монитора Сотник в одиночку рубил в капусту красного дракона, были подозрительно похожи на те, что раздавались на кухне. Заинтригованный, я осторожно заглянул за дверь.

“Первая часть была в разделе “Стратегии”!” – Веселов для пущей важности грохнул кружкой пива об стол.

“Но вторая-то часть пошла в раздел “RPG”!” – возразил Алаев, торопливо прожевывая кусок соленого леща.

“Какое там RPG! – гневно возразил Веселов, снова наполняя кружку. – Там стратегия одна! Против каждого монстра надо выбирать тактику атаки. Например, атамана разбойников и его женушку надо в “клещи” брать, причем Зак должен атаковать жену сзади в голову. Тогда она вырубается с одного удара и все наваливаются на атамана...”

“Фигня это все!” – Алаев, охваченный праведным гневом, очертил в воздухе хвостом недоеденного леща магический знак. Я прищурился. Хм, похоже на заклинание “Protection from Evil” из второй редакции AD&D. Ну, естественно, Алаев всегда играет за честных паладинов. Я ненавижу паладинов. Личи, только личи. Ну, на худой конец, Рыцари Смерти.

Между тем, наш светоч ролевой мысли перешел в атаку, пытаясь подавить адмирала энциклопедичностью своих знаний: “Самое главное – это прокачка скиллов! Тут нужно знать ролевую механику. Никакие стратежные штучки не помогут против грамотно прокачанного героя.”

Но адмирала не так-то легко было смутить. Как всякий настоящий морской волк, он всегда был ко всему готов.

“Фи, какая же это ролевая игра, если за монстра дают по 3-5 очков экспы! А за квесты – жалкие сорок!”

“Это только начало! – незамедлительно отпарировал Алаев. – Потом будет круче!”

“Ага, видали мы это ваше “потом”, – презрительно фыркнул Веселов, отпивая из кружки. – И вообще, где это видано, чтоб в ролевой игре нельзя было по ходу героев переодевать и оружие менять?”

“Так ведь все это в деревне сделать можно! – не унимался Алаев. – Нашел хорошее оружие или доспех знатный – сразу в деревню. Там и разберемся.”

“Ну да, “сразу в деревню”! – передразнил его главстратег и, воспользовавшись минутным замешательством противника, начал разделывать еще одного леща. – Правильно, сразу надо отступить на базу, перегруппироваться, исследовать нужные скиллы.”

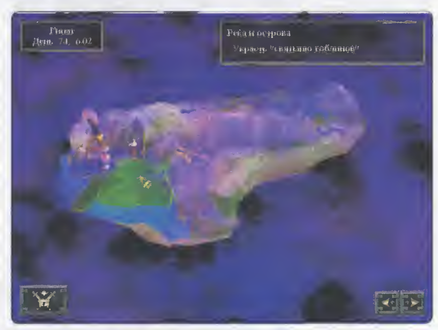
“Да какая база!”

“Да самая обычная!”

...Спор уже грозил перейти на личности, как вдруг я услышал сзади тяжелые, усталые шаги.

“Подстрешный” – почему-то подумал я.

“Угадал” – ни с того ни с сего подумал Подстрешный.





Мы молча пожали друг другу руки.

Я кивнул в сторону кухни, как бы спрашивая выпускающего редактора, о чем там так спорят Веселов с Алаевым.

Подстрешный все так же молча вынул из внутреннего кармана пиджака, подаренного ему очередной заботливой Ларой, два диска. "Evil Islands, Beta Version" – прочел я надпись. Ага, "Аллоды 3"! Вот, значит, из-за чего весь сыр-бор.

"Кто писать будет?" – деловито осведомился я и снова кивнул в сторону кухни.

Подстрешный отрицательно покачал головой и сунул диски мне.

Я сделал вид, будто хочу отказаться.

Подстрешный сделал вид, что ничего не понял.

Из комнаты главного редактора донеслись отчетливые витиеватые фразы на чистом русском языке.

"Коннект оборвался", – сказал я.

Подстрешный глянул на часы. "Нет, Пасифик в даун ушел".

Мы с облегчением вздохнули и поплелись было на кухню, помогать Веселову и Алаеву допивать пиво и доедать трех оставшихся лещей, как вдруг в дверь позвонили.

Это был он, Иван Жилин. Как всегда совершенно, просто до омерзения трезвый. Не успев как следует поздороваться, он уже увидел диски с "Evil Islands" у меня в руках и тут же потянул к ним свои потные, волосатые пальцы.

"Можно?" – скороговоркой спросил он и, не дожидаясь ответа, схватился за краешек коробки с первым диском.

"Можно Машку за ляжку на возу, товарищ солдат", – припомнил я свои армейские дни. И пока потрясенный отказом Жилин пытался прийти в себя, я выскользнул из редакции.

Приступим, помолясь

Эх, боюсь я. Боюсь.

Вроде ведь, это оно.

Отечественная игра, достигшая мирового уровня. Все на месте – графика, звук, сюжетец, геймплей. Хотя, стоп. Вот как раз с геймплеем проблемы. Правда, возможно, что это – временное недоразумение.

А впрочем, давайте-ка начнем по порядку.

Сюжет

С сюжетом у нас, похоже, все в порядке. Главного героя зовут Зак, но кроме его имени нам ничего о нем не известно. Как, собственно говоря, и ему самому. Печально, но у парня потеря памяти. Кто он, откуда пришел и чем собирался заняться до начала игры – неизвестно.

Прием этот, конечно, не нов, вон Planescape: Torment (да вразумит Господь ребят из Black Island выпустить продолжение!) использовал его в качестве основной составляющей своей игровой истории. Впрочем, все хорошие идеи уже придуманы, главное – суметь ими правильно воспользоваться. Авторы Evil Islands вроде сумели это сделать.

Наша основная задача – помочь Заку разобраться с загадкой своего прошлого. А загадка, очевидно, существует. Во-первых, Зак изначально вооружен необычным для тех мест, куда его занесло, оружием – бронзовым ритуальным кинжалом. Во-вторых, он немного знает магию. В-третьих, за всеми его действиями наблюдает маленький дракончик, которого нам показали в заставке. Дракончика, как явствует все из той же заставки, прислал солидный маг. Короче, ничего непонятно, и это есть хорошо. Так интереснее будет разбираться с хитросплетениями истории.

Развивается сюжет медленно, за счет разговоров Зака с NPC. Поначалу это только жители деревни, что расположена возле древних руин, посреди которых мы впервые и познакомились с Заком. Именно от них Зак получает первые свои квесты. Однако постепенно круг общения нашего героя вырастет, ему предстоит иметь дело не только с хитрыми скотоводами (деревушка наша специализируется на разводе свиней), но и... Впрочем, с кем Заку предстоит общаться в будущем, я вам не скажу, дабы не портить интерес.

Графика и звук

Графика в игре полностью трехмерная, с видом от третьего лица. Это и понятно – все предыдущие игры серии были с видом от третьего лица. Ну, спорить о том, какой должна быть RPG, с видом от третьего лица или "из глаз героя" – дело совершенно бессмысленное. Оба варианта имеют как свои сильные, так и слабые стороны.

Конечно, когда мы смотрим на окружающий мир глазами героя игры, то невольно сближаемся с ним и начинаем воспринимать все происходящее вокруг более "реальным". Однако в этом случае мы лишаемся возможности лицезреть всякие прикольные штучки типа крутых спецэффектов при применении магических заклинаний. Что ни говори, а заклинания в Might & Magic VI, VII и VIII выполнены не столь красиво, как в уже упоминавшемся Planescape: Torment.

Ну, положа руку на сердце, в Evil Islands заклинания тоже выполнены хуже, чем в Planescape: Torment. Что поделаешь, титул лучшей ролевой игры последнего времени творение Black Island получило не зря. Однако и Evil Islands по части магии в грязь лицом не ударила. Есть, есть эф-



фекты, и они выполнены на вполне современном уровне. Единственная проблема – выполнены стандартно, без особых выкрутасов. Вот это-то и раздражает. Даже в Revenant магия смотрится лучше. А ведь сколько времени прошло.

Короче говоря, с технической точки зрения эффекты в Evil Island сделаны отлично, а вот с художественной – блекло, стандартно.

Про фигурки персонажей ничего плохого сказать не могу. Ясно видно, кто чем вооружен и кто во что одет. Если на Заке доспех из шкур (есть такой в игре, и поначалу весьма даже неплох), а на Хадоре (первый из NPC, которых можно принять в команду) доспех из кожи, то и выглядеть они будут соответствующе – Зак станет похож на индейца, вышедшего на тропу войны, а Хадор предстанет эдаким работягой в робе. Потом, естественно, на них можно будет надеть более достойные прикиды. Но то будет потом.

Камера в игре подвижна, поэтому даже тогда, когда герои заходят за какое-нибудь препятствие типа дома, валуна или горки, всегда можно повернуть экран так, чтобы ясно видеть их. Так что с камерой тоже все в полном порядке.

Теперь поговорим о звуковом сопровождении. Музыка из игры мне особенно не запомнилась, однако и отключать ее не хотелось, так что смело могу утверждать – музыка вполне приемлема, от процесса не отвлекает и не раздражает слух.

Звуки боя – они и есть звуки боя, чего о них говорить-то? В наличие имеются – и отлично. Давайте лучше я вам расскажу про голоса персонажей. Вот тут Evil Islands действительно на высоте. На озвучку пригласили отличных актеров, которые поработали на славу. Тупого, монотонного брюзжания, к которому по большой части привыкли потребители пиратской "русефецированной" продукции, вам не встретится.

А говорят в Evil Islands много. Говорят NPC, выдавая квесты главному герою. Говорят соратники главного героя по справедливой борьбе за очищение родных островов от всякой нечисти. Говорит сам главный герой, стоит отдать ему очередной приказ. Моими любимыми словами стала тирада Хадора-Забияки: "А мне все равно, куда идти, было бы кому рожу набить". Сразу чувствуется родной, русский человек. И это однозначно правильно.

Геймплей

Определиться с геймплеем в Evil Islands не так-то просто, недаром Веселов с Алаевым ругались на кухне.

Конечно, Evil Islands – это ролевая игра, а не стратегия в реальном времени. Однако некоторые элементы стратегии здесь присутствуют. Грамотно пользоваться ими помогает пауза, сделанная на манер Baldur's Gate.

Допустим, увидели вы монстра. Сразу ставите паузу и осматриваете голубчика, благо игра позволяет вам получить о противнике все данные, начиная от количества хит-поинтов и величины наносимого урона и заканчивая типом атаки и уровнем защиты. Кроме этого, существует как бы обобщенная оценка противника – "слабее", "равный", "сильнее", "грозный" и т.д., дающая возможность решить, а стоит ли ввязываться в драку. Кстати, эта оценка изменяется в зависимости от роста показателей ваших бойцов и является достаточно точной.

Решив драться, вы посылаете одного из персонажей в атаку, а второму даете команду следовать за первым. Смысл этого маневра прост – AI всегда атакует того героя, кто напал на него первым. При этом второй герой, у которого защита послабее и хит-поинтов поменьше, может безнаказанно обижать несчастного монстра, подойдя к тому сбоку.

Если же вы сомневаетесь в благоприятном исходе предстоящего боя, то можно легко уклониться от драки. Дело в том, что в игре отлично реализован принцип видимости противником ваших героев. Если Зак со товарищи решил не испытывать судьбу в драке, он легко может прокрасться мимо врагов, присев на корточки, или вообще проползти сторонкой.

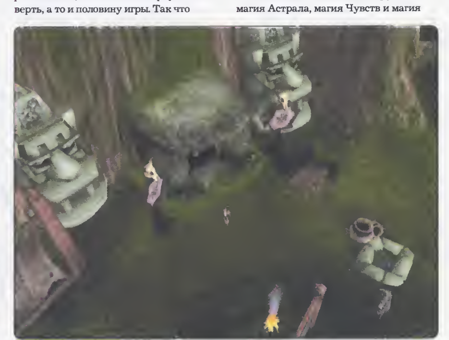
Со способностью к скрытому передвижению связана и еще одна важная особенность боя в игре: удар в спину (Backstab). В принципе, Backstab уже был реализован во все тех же Baldur's Gate и Planescape: Torment. Но там этот ударчик получался довольно редко. В Evil Islands сей нечестный прием работает куда чаще. Более того, Backstab в Evil Islands становится важнейшим элементом тактики. Вся проблема игры в том, что прокачивается герой исключительно медленно. По сути дела, overpower вообще невозможен первую четверть, а то и половину игры. Так что приходится полагаться на удар в спину, наносящий чудовищный урон противнику.

Очки опыта, или экспа, говоря нашим языком, даются герою за убитых монстров и за квесты. Первоначально разработчики не собирались давать экспу за монстров, но, очевидно, у них проснулась совесть. А может, всему виной Алаев, который пил с разработчиками пиво? Увы, прояснить этот вопрос не представляется возможным, поскольку наш главный эрпэгешник чрезвычайно скрытен. Прокачал когда-то навык до ста и теперь молчит. Оттого, кстати, комментирует статьи в разделе Иван Жилин.

Однако вернемся к игре. Основным источником экспы являются квесты. Их главный герой получает от NPC в поселениях. Причем получить следующий квест в большинстве случаев можно, только выполнив предыдущий. Тем не менее, у героев всегда есть на выбор парочка квестов, выполнять которые можно в любой последовательности (сказывается положительное влияние Аллодов 2). Таким образом, пространство для маневра у нас есть, и это очень хорошо, ибо далеко не все квесты можно выполнить с наскока. Иногда требуется долго прокачивать героев, иначе их просто перебьют до того, как они доберутся до цели.

Бродить в игре есть где, благо многие области придется посещать по два, три, а иногда и более раз. Местность выполнена весьма живописно, противники от области к области крутеют, так что скучать не придется. Разумеется, не все области доступны для посещения сразу. Как правило, необходимо выполнить или получить определенный квест, чтобы открылась "зона перехода" в новый район.

Набор заклинаний в игре не очень велик, но достаточно разнообразен. Сами заклинания поделены на группы – магия Астрала, магия Чувств и магия





Стихий (которая, в свою очередь, делится на огонь, молнии и кислоты). К сожалению, реально увеличить магический арсенал становится возможным далеко не сразу, что в значительной степени тормозит развитие персонажей.

Вообще прокачка героев в игре выполнена не самым лучшим образом. Прежде всего, нам не дают выбора класса главного героя, он у нас по умолчанию чахленький такой боец-маг. Вроде наборчик-то неплохой, но вот никакого, даже самого слабого наступательного заклинания у нашего Зака нет. Есть, правда, не менее важное – "Исцеление", но зато второе заклинание, "Орлиный взор", – полная фигня. Приходится использовать Зака как воина, а играть за рубаку – дело скучное.

Но это еще полбеды. Хуже другое – поднимать характеристики у героев неимоверно тяжко. Почему? Да потому, что самое мизерное увеличение той или иной способности просто-таки сжирает экспу бешеными темпами. А экспы этой, напомню, в игре мало.

Далее. Найденные предметы, как уже отмечалось, можно надеть/продать только на "базах". С точки зрения логики – совершенно глупо. Что же получается: обобрать убитого можно, а воспользоваться его вещами нет? В силу чего? Времени на это много уходит? Так ведь на базе герой переодевается мгновенно!

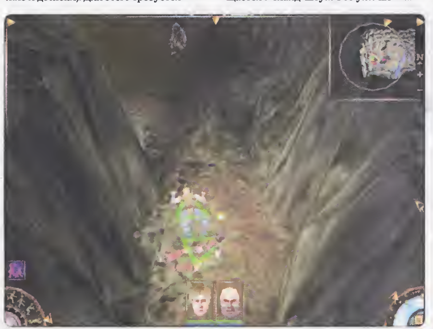
Выходит, что все эти ограничения введены исключительно для усложнения развития персонажа. Т.е. для создания лишних напрягов нам, игрокам. Зачем?! Чтоб жизнь медом не казалась? Ну, если только так...

Кстати, нельзя не сказать о конструкторе предметов, который станет вам доступен в лавке деревенского мастера после выполнения одного квеста. Смысл его в том, что вы можете сами создавать тот или иной предмет (в основном, оружие и доспехи). Для этого требуется чертеж предмета и материалы, из которых предмет делают. К сожалению, эта фича тоже начинает работать далеко не сразу, т.к. чертежи стоят денег, а нужные материалы не всегда можно найти. В результате к тому времени, как у вас появятся деньги и материалы, вы, скорее всего, уже найдете нужный вам предмет.

Немного дегтя

А вот теперь я буду беспощадно ругать разработчиков. Почему? А потому, что игра УЖАСНО ТОРМОЗИТ!

Ладно, я бы понял, почему такой красивый движок тормозит в режиме 800x600 при включении всех графических прибамбасов, навроде 32-битного цвета, теней, максимальной детализации текстур и прочего. Но когда все выставлено по минимуму (640x480, тени отключены, минимальная детализация), а простое передвижение героев превращается в слайд-шоу... Это уже ни в какие рамки не лезет! Тут сильно попахивает неоптимизированным движком.



Господа разработчики! Далеко не у всех игроков есть Pentium III или аналогичный ему новейший процессор от AMD, 128 RAM и 32 Mb видеокарта. Выпускать игрушки по принципу "на нашей машине идет, значит, и на вашей должно" по меньшей мере неверно.

Впрочем, данное ревью писалось на основе бета-версии, и к финальному релизу многое может измениться. Если это произойдет, я искренне извинюсь перед авторами игры.

Но если все останется как есть, то играть в Evil Islands я вам не рекомендую категорически.

Нервные клетки не восстанавливаются, знаете ли.

Несколько слов в заключение

Итак, что у нас получается в итоге?

"Нивал" сделал хорошую игру. Красивую, с отличной озвучкой.

Управление простое, осваивается легко.

Система боя в игре для реал-тайма однозначно лучшая, да и простор для тактических хитростей имеется.

С другой стороны, баланс сил во многом неуравновешен. Начинать играть достаточно трудно. Ролевая механика тоже значительно изменена со времен прежних игр, причем не в лучшую сторону.

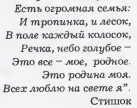
Но самое неприятное – на момент написания этой статьи игра нормально идет только на High-End компьютерах. Если же ваша машина не отвечает последним мировым стандартам, то лучше про Evil Islands забыть.

Отсюда и рейтинг. Если разработчики оптимизируют движок, в строчке "игровой интерес" вполне можно добавить еще пару очков.

Константин Подстрешный

Монолит



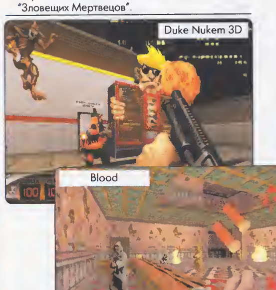


Или как капля камень сточила

"Я узнал, что у меня
Есть огромная семья:
И тропинка, и лесок,
В поле каждый колосок,
Речка, небо голубое –
Это все – мое, родное.
Это родина моя.
Всех люблю на свете я".
Стишок



Blood: Plasma Pack. Если подойти к этому зеркалу, то из него выскочат много маленьких Калебов – отражений главного героя. Будут бегать и кусать за ноги. Немного напоминает третьих "Зловещих Мертвецов".



Shadow Warrior

Duke Nukem 3D, Blood, Shadow Warrior, – три игры на движке Build, четыре близнеца из грандиозного замысла Apogee, а в итоге только две из них вышли под маркой 3D Realms

Кровавая молодость

Воистину, в 1997 году компьютерные игры чувствовали себя отлично. Именно тогда на свет появились такие шедевры как Fallout, Myth, Carmageddon... А еще в этот год родился Blood. О, какая это была игра! Потрясающе безмозглая, зубодробительно-кровавая и, как все гениальное, серыми массами в большинстве своем не понятая.

Для того чтобы рассказать о ней, придется вернуться в 1994 год, когда Monolith'а еще и на свете не было. Царствующая тогда Apogee, видя популярность id Software, образовала 3D Realms, которая должна была разрабатывать на движке Build всевозможные шутеры. Это сейчас 3D Realms – единый коллектив разработчиков (все кто мог, уже сбежали), а тогда это были четыре отдельных команды, и каждая из них вела свой проект. Главное внимание было уделено Duke Nukem 3D – над ним трудилось большинство программистов, разработчики из Q Studios коптели над Blood, двумя другими играми были Shadow Warrior и PowerSlave (который тоже вышел у другого издателя).

Monolith образовался в 1995 году после распада маленькой компании Edmark, создававшей образовательные программы. Он стал со-разработчиком Blood. Тут как раз у 3D Realms начались проблемы. Сроки релизов поджимали, а выйти после Quake было равносильно провалу. Серия задержек и отсрочек привела к тому, что в 1997 году Monolith выкупил Q Studios, а потом, при поддержке GT Interactive, и права на Blood. Вскоре, весной 1997 года вышла и сама "Кровушка".

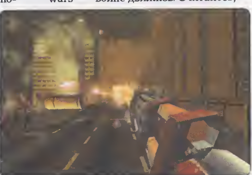
Большое видится на расстоянии. В то время правили бал Quake и Duke Nukem, поэтому Blood не казался чем-то восхитительным. Но стоило только усесться за монитор, и можно было играть дни напролет. Странная смесь стильности и чудовищной безвкусицы — вот что такое был Blood. Игра, плевавшая на все моральные устои общества, издевавшаяся над всем, чем можно, с прекрасным юмором, так контрастировавшим с пошловатыми Дюковскими штучками. О да, это был шедевр! И хотя проект не принес молодой компании много денег, он дал ей главное – имя и известность. Собственно, Blood — это лучшее из того, что пока сделала Monolith. Хотя нет, вру, был еще Blood: Plasma Pack – добротный адд-он, вышедший примерно через полгода.

Неудавшаяся помолвка с Microsoft

По утверждению журналиста Джеффа Канга (Jeff Kang), Monolith решила развернуться и стать ведущей компанией в жанре 3D Action, наравне с Epic и id Software. Это было ошибкой.

Тут на горизонте неясной тенью замаячила Microsoft. Еще четыре года назад корпорация решила активно завоевывать рынок электронных игр, для чего были куплены несколько команд-разработчиков и заключена серия договоров с издателями.

В мае 1997 года Monolith'ом было объявлено о разработке трехмерного движка DirectEngine для Microsoft. Благодаря мощной финансовой поддержке компания разрослась до 50-60 служащих и с увлечением начала участвовать в так называемой "engine wars" — войне движков. Считалось,



У Shogo, несмотря на все те высокие рейтинги, которыми его наградили компьютерные издания, были плохие продажи. Прекрасная игра и одновременно коммерческий провал. Интересно, если бы ее издавала Microsoft, стала бы тогда игра суперхитом?

что первенцем союза с Мелкомягкими будет Metal Tek, позже переименованный в Riot.

Незадолго до выхода игры Monolith и Microsoft по обоюдному соглашению разорвали всяческие отношения. Развод и тапочки по факсу. Monolith получила назад права на Riot и DirectEngine. Чтобы никто не узнал, что это за игра, ее пришлось переименовать в Shogo: Mobile Armor Division, а движку сменить название на LithTech.

Shogo: MAD (у нас игра была издана "1С" под именем "Ярость: Восстание на Кронусе") как раз и стала второй по-настоящему хорошей игрой от Monolith. При всех ее недостатках это было новое слово в жанре. Трехмерное аниме на экране монитора смотрелось завораживающе, нестандартный сюжет, непосредственно связанный с игрой и сражения на гигантских роботах только придавали Shogo интерес. Одно плохо - продажи у игры были гораздо меньше, чем предполагалось.

Кстати, в интервью сайту JunkExtreme на вопрос:

"Shogo 2. Каковы шансы? Вы знаете, мы хотим этого! :)

Джейсон Холл (Jason Hall, глава компании) ответил:

"Не знаю. Это возможно. Вероятно, для консоли. Но ничего в текущих планах."

Вот так – разжаловать в рядовые и отправить на Кавказ; прости, Шого, приказ обратной силы не имеет.



Blood 2. Сколько фанатских надежд разбила эта игра, хотя пара удачных моментов в ней все же была, например, стрельба по зомби АХА-ХА-ХА (*сумасшедший смех*)!

Черная полоса

За окном топал Калеб и рота гигантских роботов, а "Монолит" продолжала лепить одну глупость за другой. Второй ошибкой компании, по мнению того же Джеффа Канга, явился контракт с GT Interactive на создание Blood 2 на движке DirectEngine. Согласно этому контракту, на все время создания игры отводилось 11 месяцев – и это при недоделанном движке! Почему Monolith согласилась на разработку, до сих пор непонятно; возможно, те деньги, которые заплатила GT Interactive, были жизненно необходимы. А может, просто захотелось поездить в течение года на "Феррари"...

Разумеется, 11 месяцев не хватило на то, чтобы сделать нормальную игру, а GT Interactive не согласилась покрывать задержки. Blood 2 изрядно порезали и выпустили сырым. На справедливую критику со стороны игроков Джейсон Холл в интервью сайту JunkExtreme ответил так:

"Blood 2 – это не продукт Monolith, это изделие GT Interactive. Monolith разрабатывала Blood 2 для GT Interactive, да – но GT Interactive обладает ВСЕМИ правами на Blood. Пожалуйста, это их привилегия по продажам, маркетингу и поддержке пользователей."

"Я знал, что если мы попытаемся пофиксить Blood 2, у Monolith кончатся деньги и мы выйдем из бизнеса.

У нас просто не было денег, чтобы сделать это. Чтобы исправить Blood 2, потребовалось бы $105,000 в месяц, а нам было нужно 3 месяца как минимум. Почему я выбрал путь вниз? Если GT (люди, которые владели правами на Blood 2) не пожелали расходовать деньги, чтобы поддержать собственное изделие, почему я должен был это делать (и рисковать работой служащих) для того, чтобы поддержать ИХ продукт? Это не имело смысла."

В другом интервью на вопрос: "почему вы согласились на контракт и почему, собственно, Blood 2 нужно было исправлять?" – Джейсон Холл сказал:

"Наша компания тогда была все еще неопытна в создании таких продуктов. Мы были очень оптимистично настроены."

Получается разговор в стиле: "я была молода и невинна, а он этим воспользовался, дал денег и заставил работать..." – вам не кажется? Мол, мы-то хорошие и пушистые не успели за 11 месяцев, а гадкие дяди из GT Interactive нам не дали денег, и поэтому игра получилась такая плохая. Как вы понимаете, адд-он Blood 2: Nightmare не исправил положения, хотя он и был он сделан не так топорно.

А между тем движок нужно было продавать. У id Software и Epic Megagames на тот момент уже были заключены первые контракты, a LithTech все еще оставался невостребованным.

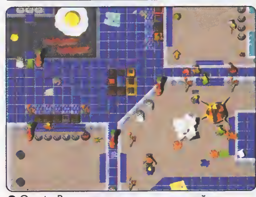
Издательская зрелость

Утечку кадров и неудачные релизы компания попыталась скомпенсировать издательской деятельностью, и это у нее вполне получилось. Начав не с самых удачных проектов вроде Get Medieval и Gruntz, Monolith впоследствии издала успешные в коммерческом плане Septerra Core и Odium. Среди "успешных" были и наши игры – Rage of Mages и Rage of Mages 2; как вы понимаете, это замаскировавшиеся первые и вторые "Аллоды".

Впрочем, компания не решилась идти дальше по издательскому пути, видимо, посчитав создание движков более прибыльным и перспективным делом. Действительно, подумайте, что выгодней – содержать целую команду разработчиков, всех этих художников, дизайнеров, левелмейкеров, артистов, кормить их осетриной с холодными фазанами; тратить деньги на рекламу, мириться с задержкой



Get Medievol Бесшабашная аркада с элементами RPG.



Gruntz. Всего лишь простенькая спрайтовая игра

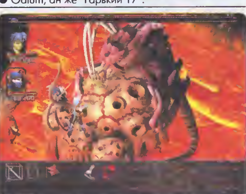


Captain Clow. Красивая мультяшная платформенная аркада. Отличительная черта – первая аркадная игра, которая поддерживает до 64 игроков на интернет-серверах.

игр, давать интервью этим занудам-журналистам... и еще неизвестно, родят ли они что-нибудь путное. Или нанять команду неприхотливых программистов, которые, питаясь гамбургерами, сделают за полгода готовый трехмерный движок, а потом взять и продать свеженький engine тем же разработчикам?



● Odium, он же "Горький 17".



● Septerra Core. Синеволосая главная героиня, большие глаза, футуристические роботы... – налицо все составляющие аниме-RPG



● А эту игру никому представлять не надо, "Аллодов" и так все знают



● Рекламный скриншот движка LithTech 3D v2.0., демонстрирующий крутизну открытых пространств. Как видите, у него это неплохо получается

Вторая молодость

Семейная жизнь Monolith и GT Interactive не удалась – разругались. Опять развод и тумбочка посередь кровати. Последнее, на что оставалось надеяться Monolith, это лицензирование LithTech. Казалось бы, на нем вышло всего две игры (не очень-то успешных) и судьба компании предрешена, но тут началось самое странное. На Monolith буквально посыпались контракты; первыми были Third Law, их игра KISS: Psycho Circus уже вышла, ревью по ней вы можете найти в этом номере. Потом договор с Hyperion Software о переносе игр на платформы Macintosh, Amiga, а потом и LINUX. Black Isle лицензировала движок для своего нового ролевого проекта следующего поколения, и многие всерьез подозревают, что это будет Fallout 3. 3DO купила LithTech для следующих игр серии Might & Magic. Irrational Craves (создатели System Shock 2) приобрели LithTech для какой-то новой игры, правда, выйдет она на PlayStation2. NonStop Entertainment, Ripcord и Zombie также купили движок. Лицензия на LithTech стоит $250,000 - существенно меньше, чем лицензия на движки Quake 3 и Unreal. Monolith берет числом.

Но, пожалуй, самым плодотворным выглядит сотрудничество Monolith и Fox Interactive, совместно с которой создаются No One Lives Forever и Sanity.

No One Lives Forever – 3D action столь модного сейчас шпионского стиля. Только действие игры будут перенесено в 60-е, времена рок-н-ролла, больших очков и нелепых причесок. Sanity: Aiken's Artifact – смесь RPG и FPS. Футуристическое будущее со множеством киберубийц-колдунов-телепатов. В данный момент игра находится в печати и на прилавках появится в конце сентября. Также просочились слухи, что на движке LithTech выйдет следующая часть столь популярного шутера Aliens versus Predator. Что очень даже вероятно.

На будущее Monolith уже наметила себе несколько дорожек, усеянных зелеными купюрами. Дорожка первая: создавать эффекты для малобюджетных фильмов и сериалов (вы не поверите, но для этого тоже будут использовать LithTech). Дорожка вторая: создание мультиплеерных игр – благо проект LithWorlds уже находится в активной разработке, и заключен контракт с крупной онлайновой конторой RealNetworks. А сам Джейсон Холл заявил в своем плане:

"Мы планируем некоторые очень впечатляющие изменения в движке LithTech для поддержки устойчивых онлайновых миров, включая развитие новой scalable server technology, которая сможет поддерживать MMP игры с тысячами участников".



● No One Lives Forever. PC Gamer назвал ее одной из самых ожидаемых игр 2000 года; что ж, до выхода осталось не так долго

И, наконец, дорожка третья, буквально заваленная баксами: Monolith занята заточкой движка LithTech под приставки следующего поколения (такие как PlayStation2, X-Box), намереваясь первой выскочить на огромный консольный рынок, распихивая локтями id и Epic.

Бездетная старость?

Что ждет компанию впереди? Станет ли она жить на деньги от продажи движков, раз в три-четыре года создавая новый проект, как это сейчас делает id Software, или же вернется на путь истинный и будет сама разрабатывать и издавать игры? Наверное, только время сможет ответить на этот вопрос.

P.S. Отвлечемся от Monolith. Посмотрите на новые компьютерные игры – разве есть хотя бы одна достойная продолжательница того потока аморальщины, который пролился на нас три года назад? Carmageddon прокис – разработчики, которые до этого радостно заявляли, что испытывают отвращение к цензуре, прячут от прессы глаза, убирают из игры бабулек и вставляют вместо пешеходов идиотских зомби. Где потомки Blood или Postal? Из какой черной пещеры опять полезла на свет эта фальшивая политкорректность? Помните, как там сказал таксист в "Брате 2": "Что же такое: были люди как люди, и вдруг все стали уроды? Парадокс..."

При подготовке материала использовались статьи: Monolith: The rise, the fall, the climb back (Jeff Kang), Интервью Джейсона Холла с сайтом JunkExtreme, А также официальная история Monolith.

Придирайтесь, придирайтесь и придирайтесь!

(интервью с Александром Дмитревским, руководителем отдела локализаций компании "Нивал")

Прошло полгода, и Навигатор снова решил навестить гостеприимную компанию "Нивал" чтобы еще раз поговорить о жизни, о работе, о создаваемых играх и локализациях. Нанести дружеский визит поручили Джобсу, воспользовавшись его временной покладистостью после столкновения лоб в лоб с игрой "Помпеи".

Джобс (НИМ): Добрый день. Вы меня ждали? Нет?! А я сам пришел! Много вопросов, понимаете ли, накопилось.

Александр Дмитревский (А.Д.): Всегда пожалуйста, очень рады, ваши вопросы всегда кстати, и т.д. и т.п.

НИМ: Вот и отлично. Я перед визитом к вам перечитал интервью в третьем номере Навигатора... Замечательное интервью. Но тогда, весной, это были больше разговоры и завуалированная реклама. Теперь же уже увидели свет и "Дьявол Шоу", и "Машина времени", и "Помпеи", и "Разорванное небо". Можно подвести промежуточные итоги?

А.Д.: Итоги, говорите? Да вроде рановато еще: обычно итоги проекта подводятся тогда, когда сам он благополучно (или не очень) подходит к концу. А с нашими локализациями такого в обозримом будущем не предвидится :)) Если говорить серьезнее, то мы пришли сейчас к определенной стабильности. Основные технические проблемы начального этапа решены, сформирована постоянная команда профессионалов, поэтому появилась возможность уделять больше внимания творческому поиску.

НИМ: Да, творчество — это здорово. Очень радует, что "Нивал" взялся за дело локализаций как следует, мастерски. Собственно, именно поэтому я здесь; первейший вопрос — как вам это удается?

А.Д.: Как удается? Даже не знаю: никогда не задавался таким вопросом. На самом деле мы и сами были слегка шокированы, когда осознали, сколько времени и труда может уйти на доведение локализации до совершенства. Взять хотя бы текст диалогов, который, прежде чем уйти в озвучку (то есть, я хотел сказать, в студию звукозаписи), проходит несколько кругов (не совсем адских, но где-то недалеко оттуда) между переводчиком, редактором, корректором, руководителем проекта и обратно. А уж сколько вариантов записывается в некоторых случаях для одной и той же реплики... Можем поделиться методой, которая довольно банальна, но всегда работает: **придирайтесь, придирайтесь, и придирайтесь**. Берем реплику, слушаем. Нравится? Да ни в коем случае! Надо найти в ней какой-нибудь изъян и снова пустить по уже обозначенному кругу. Все просто :))

НИМ: Так-так :)) Хорошая метода; не боитесь ее в наши журналистские руки отдавать?

А.Д.: Ей не так просто следовать, как кажется :))

НИМ: Даже обидно, что вы сомневаетесь в наших способностях. К другим (не к себе) мы очень даже придирчивы :)) Но вернемся к локализациям. Можно целую эпопею написать о нелегком и горемычном пути нормального русского языка и нормальной русской речи в мир компьютерных игр. Кто как, а я действительно поверил в возможность полноценного русскоязычного проекта после двух игр. Это были "Монти Пайтон и поиски святого Грааля" (локализация компании "Амбер") и ваши "Аллоды-1". Я бы не сказал, что "Аллоды" были безупречны по озвучке, но, в любом случае, там была нормальная русская речь! Не картавая, не гнусавая, не "профессионально-пиратская". Вы пошли верным курсом — спасибо вам за это.



А.Д.: Вам спасибо. Что касается идеалов, то для нас таковым является "Алиса в Стране Чудес". Была такая виниловая пластинка с записью этой сказки, где роль попугая озвучивал Высоцкий. Вот настоящее качество! Фактически, это не перевод сказки Кэррола, а цельное и гармоничное произведение, в котором все звучит совершенно естественно. Именно это – планка любого проекта локализации. Нам бы очень хотелось достичь такого уровня.

НИМ: Как же, помню — турецкий паша нож сломал пополам, когда я сказал ему "паша, салам!"... Ну хорошо, с восторгами закончим, поговорим о локализаторской "кухне". В прошлый раз был довольно подробно описан весь процесс. Можно вкратце повторить?

А.Д.: Пожалуйста. Все начинается с того, что разработчик высылает нам так называемый localization kit, то есть текстовые ресурсы на английском. Тексты отдаются переводчику, после него их вычитывает редактор. Поскольку мы выпускаем русские версии многих игр одновременно и даже раньше их выхода в других странах, у нас в лучшем случае есть только бета-версия на французском или демо-версия, из-за чего далеко не всегда можно сразу же сверить текст с реальной игровой ситуацией. Поэтому одна из задач редактора – как бы предугадать логику создателей игры и постараться идеально вписать фразу в контекст. Случаются, конечно, и проколы: например, в Одиссее есть загадки, которые попросту невозможно было перевести, не зная правильного ответа. Пришлось потом перезаписывать. Бывают и ошибки в переводе с французского на английский: одну такую мы чудом отловили, благо эта фраза на французском присутствовала в демо-версии. После перевода текст отправляется корректору, а затем - в звуковую студию. Параллельно с переводом осуществляется кастинг актеров, которые будут участвовать в записи. Для того чтобы учесть все нюансы, реплики часто приходится пробовать во мно-

жестве вариантов. Некоторые роли записываются несколько раз и разными актерами. В итоге получается длинный-длинный звуковой файл, который нарезчик режет на реплики. Из всех вариантов отбирается лучший, после чего уже текстовые ресурсы отправляются разработчику, который собирает первую русскую версию игры. Мы ее получаем и начинаем тестировать. Соответственно, заменяются или перезаписываются некоторые реплики, находятся ошибки, в том числе и в самой игре (не в локализации). У нас есть такой специальный человек, который обязательно пойдет туда, куда не надо, найдет то, что разработчики упустили из виду. Составляется баг-репорт, то есть отчет об ошибках, и отсылается разработчику. Тот замеченные ошибки исправляет (как правило) и отсылает нам мастер-кандидат. С ним происходит то же самое, что и с первой бета-версией, после чего, наконец, в муках рождается мастер-диск, который уходит в печать. Еще две недели, и игра в продаже.
Как видите, в отличие от пиратов, мы не взламываем код игры и все делаем честно, то есть в тесном контакте с разработчиком. Здесь стоит упомянуть также большую работу, которая ведется маркетинговым отделом – русское название, слоган, дизайн рекламы, дизайн русской коробки и диска, новый веб-сайт, рекламные тексты, пресс-релизы и пресс-киты – все для того, чтобы проект был достойно представлен на российском игровом рынке.

НИМ: У вас уже сформировалась своя команда переводчиков и актеров или для каждого проекта идет свой отбор?

А.Д.: Переводчиков, редакторов, корректоров и звукорежиссеров – да, а с актерами сложнее. Кастинг актеров – это постоянный поиск: кому будет приятно, если все игры будут озвучены одинаковыми голосами, как некоторые (не будем показывать пальцем) телесериалы? Для каждого нового героя ищется подходящий типаж, и желательно, чтобы голос был свежим и "незаезженным". У нас была оригинальная мысль озвучить какую-нибудь игру исключительно актерами Ленкома, но пока мы ее не осуществили, так что у них еще все впереди :))

НИМ: Что меня потрясло, так это количество задействованных актеров. Ведь для каждой, даже второстепенной роли вы ищете свой типаж. Это правильно! Но влетает в копеечку?

А.Д.: А что прикажете делать? Мы всегда утешаем себя известным тезисом, гласящим, что качество в любом случае окупается. Ведь попробуй мы озвучить двух разных персонажей одинаковым голосом, вы же первые нам на это укажете. Вот, например, в "Фаусте" одну реплику озвучил наш звукорежиссер (не скажу, какую) – честно говоря, я так и ждал, что кто-нибудь выскажется по этому поводу. Но никто вроде не заметил :))

НИМ: Теперь еще один актуальный вопрос. О том, насколько люди, участвующие в озвучке, сами близки к миру компьютерных игр. Вот, например, великолепные актеры старой школы. Как у них с пониманием того, что требуется для игры? Вообще, насколько серьезно они относятся к работе в этой отрасли?



А.Д.: Собственно, суть великолепного актера старой школы состоит как раз в том, что он может сыграть все. Естественно, актера знакомят с образом, но хороший актер способен понять роль из самих реплик и сыграть так, как надо. Ему не важно, компьютерный персонаж или реальный – он отыгрывает образ, характер. Зачастую мешает то, что далеко не каждый персонаж игры – яркая индивидуальность. К сожалению, существует довольно много "безличных" NPC, которым звукорежиссер вместе с актером "придумывают" характер, что было проделано, например, с лемурами в "Машине Времени".

НИМ: О! Лемуры великолепны! А в исходной версии, значит, они безлики? Интересно... Следующий вопрос: как обстоят дела с молодыми актерами? Тут, думаю, все в порядке с пониманием специфики жанра. А вот как у них с дикцией? Ведь не секрет, что нынче с этим делом даже на телевидении плохо.

А.Д.: Мы стараемся привлекать к работе как можно больше молодых актеров, особенно часто это требуется для главных ролей. А вот найти подходящий голос действительно бывает сложно. Внутри нашей команды существуют самые разные мнения по этому поводу: кто-то считает, что молодые актеры говорят более "живо" и меньше "переигрывают", другие утверждают, что актеры старой школы читают "правильнее".

НИМ: Дилемма. Как вы с этим справляетесь?

А.Д.: Ищем, что же нам остается. Так что, если хотите попробовать – звоните :))

НИМ: Да не проблема! А как идет борьба за правильную эмоциональную окраску всех реплик и диалогов? Ведь, если честно, в ваших последних работах есть в этом смысле и явные взлеты, и откровенные провалы. Те же лемуры в "Машине Времени"... и там же, в самом начале, Дмитрий Харатьян довольно вяло "переживает" по поводу случившихся с ним (в смысле, с главным героем игры) неприятностей... Что, звукорежиссер постеснялся учить жизни именитого артиста?

А.Д.: Нет, наш звукорежиссер не из стеснительных. Просто он посчитал, что Харатьян "переживает" правильно. Мы одинаково напряженно работаем как с более, так и с менее известными актерами. Достаточно сказать, что для одной и той же реплики иногда записывается до двадцати разных вариантов. Знаменитости, как правило, относятся к этому с пониманием и не требуют к себе особого отношения.

НИМ: Значит, со звездами отношения складываются хорошие? Будут ли нас, в таком случае, подкарауливать новые встречи со всенародными кумирами? Какие, если не секрет?

А.Д.: Да, отношения практически всегда складываются, часто люди бывают не прочь продолжить сотрудничество. Однако для звездного актера должна быть достойная его таланта роль. По мере появления ярких ролей ждите известных актеров. Каких – конечно, секрет!

НИМ: Жаль, мы секреты любим выведывать... Впрочем, у вас даже на "вторых" ролях узнаваемые и любимые артисты... Забавно иногда слышать знакомые голоса. Скажем, голос старца Фура из "форта Байард". Вы, кстати, учитываете подобные факторы при подборе актеров?

А.Д.: Да, стараемся учитывать ассоциации, которые известный голос может вызвать у слушателя. Но это далеко не главный фактор. Бывает, что в новых амплуа актеры выглядят вполне органично, им самим интересно отказаться



от стереотипа.

НИМ: К слову сказать: мы тут все вроде как про квесты говорим. Эта область довольно тесно соприкасается с традиционной работой озвучивания. А вот как дела обстоят с экшен-играми? Ведь тут все совершенно иное!

Эпидемия "Игровой лихорадки"

Одна из новых инициатив компании "Нивал" — проект "Игровая лихорадка". Каждую неделю на www.nival.com проводятся розыгрыши подарочных коробок с новыми играми. Чтобы принять участие в розыгрыше, нужно ответить на несколько простых вопросов. Коробка разыгрывается между участниками, правильно ответившими на максимальное количество вопросов.

А.Д.: В экшен-играх, действительно, очень многое зависит от эмоционального настроя конкретной игровой ситуации, который сразу уловить бывает довольно сложно. Например, один вариант звука для "Дьявол Шоу" был полностью заменен. Представляете, то, что казалось вполне приличным в записи, совершенно не смотрелось в игре! Скажем, должен ли быть у главного героя в определенной сцене запыхавшийся голос или нет? Все это можно определить, только посмотрев звук, так сказать, в действии.

НИМ: А что со стонами, предсмертными хрипами, воплями ярости и всем прочим?

А.Д.: Получается далеко не с первого раза и выглядит очень забавно. У нас есть целая серия фотографий актеров во время записи в самых разных эмоциональных состояниях. Звукорежиссер начинает с того, что дает актеру самому найти нужную на его взгляд интонацию, а потом начинаются дубли: хорошо, а теперь пояростнее... спасибо, а теперь погромче... да нет же, я ведь просил позлобнее... и т.д. В результате актер начинает злиться и все получается отлично :))

НИМ: А в стратегиях как? Ведь, согласитесь, тут нужно каждый раз совершать практически невозможное — делать так, чтобы повторяемая десятки или даже сотни раз фраза ("Yes, milord!") каким-то чудесным образом не набивала оскомину.

А.Д.: Основная проблема – именно в повторяющихся фразах. Записывается несколько вариантов, а потом остается только тестировать и перезаписывать, и так – множество раз. А все остальное – то же самое, что и везде.

НИМ: Собирается ли "Нивал" заниматься полной перекройкой игр наподобие того, как был сделан "Горький–18"?

А.Д.: Об этом давно мечтает наш сценарист :)) Однако мы не видим в этом большого смысла и в ближайшем будущем этого делать не собираемся. Тому есть много причин, одна из которых – многократное увеличение времени, потраченного на локализацию и тестирование, что делает невозможным одновременный выход игры в России и на Западе. А вот авторский перевод — обязательно сделаем.

НИМ: Понятно. Напоследок давайте поговорим о планах на будущее. Как "Аллоды" поживают, что еще нового, интересного?

А.Д.: Мы собираемся выпустить в России всю линейку Cryo на 2000 год, куда войдут симулятор тенниса "Ролан Гаррос", квесты "Egipt 2", "Tales of Chivalry" и "Casanova", экшн "Hell Boy" и "Jekyl and Hyde", аркадная игра "Gift" и экономическая стратегия "Richness of the World". Как видите, разнообразие жанров довольно значительно. Имеются и другие планы, о которых мы обязательно расскажем в следующий раз. С "Проклятыми Землями" все в порядке: мы закончили запись звука. Получилось, кстати, 23 компакт-диска с 46 часами живой речи. В итоге отобрали всего 6 часов. На "Проклятых Землях" же поставили рекорд по числу записей одной и той же реплики – 23 раза. Сейчас заканчиваем бета-тестирование, ведем работы по сетевой игре и собираемся выйти в свет в сентябре.

НИМ: Большое спасибо за интересную беседу! Напоследок по секрету не скажете, новых "Помпеев" Cryo там не припасла? Я б заранее спрятался...

А.Д.: А как же, припасла! У "Помпеев" будет продолжение :)) Но лучше оставить эту тему для следующей беседы.



НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Воксельная графика на ПК

До нынешних пор разработчики трехмерных графических приложений использовали либо полигоны, либо воксели в качестве основы "движка". Только некоторые фирмы, например, NovaLogic, рисковали совмещением вокселей и текселей "в одном флаконе". Фирма 3Dlabs, специализирующаяся на разработке технологий трехмерной графики (жаль, что не для геймеров, а для профессиональной работы) создает новый тип драйверов ускорителей OpenGL. Они смогут поддерживать воксели на программном уровне путем расширения OpenGL на уровне драйверов. Программисты смогут просто обращаться к расширению функций OpenGL и "рисовать" воксели в одной системе координат с полигонами, как будто это делает ускоритель. Хочется надеяться на то, что это подвигнет фирмы-производители аппаратуры для других секторов рынка создать подобные же драйверы. Хороший драйвер, написанный на ассемблере и оптимизированный, сможет формировать воксели быстрее, чем "движок" игры, который, как правило, пишут на каком-нибудь языке высокого уровня. Впоследствии, может быть, будут созданы и ускорители, поддерживающие воксельную графику на аппаратном уровне.

Новая материнская плата от ASUSTeK

ASUSTeK выпустила новую материнскую плату на основе знаменитого базового набора микросхем Aladdin TNT2 - совместного продукта Acer Labs и NVIDIA. В наборе, подобно Intel 810, интегрирован графический контролер (как 2D, так и 3D). Однако если графическое ядро 810 близко к Intel 740, то у Aladdin TNT2... Вижу, догадались. Конечно, ведь название говорит само за себя. Называется материнская плата CUA.

Quantum выпустил новый винчестер

Он называется Fireball Plus AS. Его объем - 60 ГБ. Это первое устройство такого объема, выпущенное для бытового интерфейса IDE.

NVIDIA разрабатывает чип-контролер... не графический

Точнее, не только графический. NVIDIA объявила о том, что в среди проектов, смежных с X-Box, числится не только графическая техника, на два поколения отстоящая от графических технологий GeForce2 GTS, но и мультиконтроллер ввода-вывода и звука. Такое мы уже наблюдали в самом первом их процессоре NV1, в котором присутствовал контроль джойстиков, звука и 3D-процессор одновременно, но он оказался неудачным и невостребованным. Теперь, набравшись опыта, NVIDIA сделает процессор под конкретный заказ от Microsoft, и объемы его продаж будут зависеть от объемов продаж X-Box. В нашей стране X-Box однозначно приживется. У нас популярность приставки зависит от возможностей создания "левых" копий игр. CD копировать легко - Sony PlayStation прижилась запросто. Картриджи с большими объемами ПЗУ производить дорого - плохо прижилась Super Nintendo. К моменту выхода X-Box DVD можно будет производить без осложнений. Если цена на X-Box перестанет кусаться, через некоторое время после выхода приставочники смогут насладиться мощью "недокомпьютера" от Microsoft.

Новый 3D-процессор от Sony

Компания Sony, стремясь составить конкуренцию Microsoft на рынке приставок и, соответственно, с NVIDIA – на уровне графического процессора для сборки этих самых приставок, разрабатывает собственный новый графический процессор - потомок архитектуры Graphics Synthizer'а, применяемого в Playstation 2. Упор снова делается на производительность. И хотя, разработка процессора начата всего несколько месяцев назад, уже сейчас его прототип может обрабатывать 256 текселей одновременно (для сравнения: GeForce2 GTS - 8 текселей). Сам процессор появится, вероятно, только через несколько лет и будет сверхпроизводительным. Техника формирования изображения останется, судя по всему, на том же уровне, что и сегодня (здесь Sony уже давно отстала ото всех, от кого могла отстать в индустрии 3D-процессоров). Нововведениями пусть занимается NVIDIA и другие фирмы. Та же 3dfx, которая, вопреки проявившемуся консерватизму в процессоре VSA-100 (на нем построены серии карт Voodoo4 и Voodoo5), ввела новый эффект, именуемый G-Buffer.

MP3 по-новому

Если любого человека, который более или менее знаком с современными технологиями, спросить о том, что такое плеер MP3, то он расскажет вам о маленьком устройстве для воспроизведения, а возможно и записи звука, размером с пачку сигарет, которое вмещает в себя почти целый CD с небольшими потерями качества. Однако отныне это будет не совсем верно, потому что компания Creative создала плеер MP3, размер и форма которого напоминают привычный плеер CD.

Называется чудо техники Nomad Jukebox. Что в нем чудесного? Не надо торопиться – все по порядку. Весить оно будет 397 г., что совсем неплохо для его возможностей. Объем памяти устройства равен 6 ГБ. Вместо часто используемой в таких случаях flash-памяти в нем применена технология записи на жесткий диск. Диаметр запоминающего устройства – 2,5 дюйма. Плеер обладает возможностью записи звука в нескольких форматах, включая WMA (Windows Media Audio), и подключается к компьютеру через порт USB. "Музыкальная шкатулка" обладает стандартным линейным входом (на случай, если вам захочется записать что-нибудь с другого аппарата), предназначена не только для ношения с собой, но и для прослушивания через динамики Hi-Fi. Выйдет на рынок (по крайней мере "у них") в августе.

А теперь о грустном. Стоить она будет $500, однако.

Еще одна "видюха" от ASUSTeK

Компания ASUSTeK Computer выпустила новую серию видеокарт под названием ASUS AGP-V7100, базирующихся на графическом процессоре NVIDIA GeForce2 MX. Напомню, что основное отличие процессора GeForce2 MX от GeForce2 GTS заключается в поддержке нескольких мониторов. Карта AGP-V7100/PURE обладает возможностью вывода изображения только на монитор, AGP-V7100/T – выходом на телевизор, а AGP-V7100/DVI - выходом DVI. Все платы выпускаются в вариантах с 16 и 32 МБ памяти. В комплекте с картой (естественно, не в OEM варианте) поставляется программа-плеер DVD и игра Soldiers of Fortune.

Intel "отклоняется" от Rambus

Intel собирается поддерживать не только память от компании Rambus, но и иные типы памяти. Например, SDRAM, а возможно, и DDR SDRAM. По некоторой информации, Intel признала отставание памяти Rambus от DDR SDRAM по определенным параметрам. Это наводит на размышления.

Новости собирал
Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Не бойтесь! Он не страшный

Дело началось с того, что в "Железную почту" пришло письмо следующего содержания:

Здравствуй, уважаемый журнал!!! Недавно я слышал, что процессор от Интел - Итаниум, делающийся по 64 разрядной технологии будет работать по абсолютно иной архитектуре. В отличие от Суперскалярной архитектуры, которую используют нынешние процессоры, он будет работать по архитектуре Длинного командного слова, якобы более совершенной. И что самое удивительное я также слышал, что эти архитектуры несовместимы! И фирмы производители ПО уже начали клепать программы под Итаниум, которые на Суперскалярных процессорах не пойдут! А АМД создает новый свой процессор К-9 по старой архитектуре, и другие фирмы ПО будут делать проги под такие процессоры (не работающие на Итаниумах). Так что же такое получается? Наступает опять эпоха IBM и Макинтоша, несовместимых друг с другом? Половина рынка на К-9, а вторая на Итаниум? А что если К-9 провалится? Никакие фирмы не будут делать программы под "провальный" процессор, а, следовательно, за зтим провалом канет в Лету и Суперскалярная архитектура, оставшаяся без программ! А, как известно, компьютер без ПО - груда железа. Значит, получается, что Интел пускает почти все свои процессоры псу под хвост? И всеми любимый Celeron, а также дорогие "новинки" - Pentium III, Coppermine, Celeron 2, Willamete окажутся бесполезными? Надеюсь зто все-таки не так. Просто уже надоели "обломы" Интел, в начале она почти "задавила" Пентиум и ММХ выпустив Слот1, сделав невозможным апгрейд. А сейчас она что? вообще все свои процы кроме Итаниума "пустит под откос"? А продавать Итаниумы по дешевке для "переделки" всего компьютерного мира под новую архитектуру она, я думаю, вряд ли станет. Это же полный МАСТ ДАЙ!!! Если на "старых" компах можно играть и работать старыми программами и играми, то что Интернет? Странички сделанные редакторами под Итаниум не будут читаться "нашими" Эксплорерами под Суперскалярку?

Прошу разъяснить ситуацию! Я был в шоке от такой новости!

Надеюсь зто чушь. Так что вот, пожалуйста ответьте на мое письмо, хоть точно узнаю всю правду. Мой мыл - annihilator1@mail.ru

Ну все, вроде бы я сказал все, жду ответа!

P.S. Обязательно ответьте, а то я так и не выйду из шока!

После прочтения письма появилась мысль, что шокированных близким появлением Itanium (известного ранее под именем Merced) может быть много, и пора людей из зтого шока как-то выводить, чем и решено было заняться. Следующей мыслью стало то, что ответ на такое письмо может оказаться просто огромным, и было решено оформить его в самостоятельную статью.

Блнже к делу! Точнее, к VLIW



Да, процессор Itanium основан на архитектуре с длинным командным словом, а она в корне отличается от суперскалярной. Такая архитектура не "якобы" более совершенная, а просто - более совершенная. Ее теоретические разработки ведутся уже достаточно долго. Воплотить их в "железе" уже пыталась компания Hewlett-Packard, но ничего путного из зтой затеи не вышло. В настоящее время HP сотрудничает с Intel в процессе разработки Itanium. На практике такая архитектура воплощается в ЦП впервые.

В случае суперскалярного процессора неизвестно, какую команду придется выполнять следующей. Ее выбирает сам процессор, что называется, "на ходу". Какие именно команды будут выполняться одновременно (Pentium III может выполнить до 3 команд за такт), определяется "наворотами" некоторых блоков процессора.

Как ни усложняй такую систему, а проанализировать достаточное количество взаимозависимостей команд (какую удобнее выполнить раньше, какую - позже) невозможно. Почему? Потому что количество одновременно исполняемых команд растет. В Pentium 4, который раньше назывался Willamette, их будет уже до 8 на один такт.

Развивая суперскалярную архитектуру, приходится в первую очередь совершенствовать "вспомогательное" железо. При зтом его объем растет просто таки "в геометрической прогрессии". Разработка такого процессора оправдывает себя до 7 или 8 одновременно выполняющих конвейеров. Восемь будет в Pentium 4, но там они будут обеспечены должным вспомогательным логическим оборудованием, в отличие от Athlon. Более 8 параллельных конвейеров обеспечивать просто не имеет никакого смысла: "железа" много - толку мало. Выход - принципиально новый подход. Сейчас зто - VLIW (Very Large Instruction Word - длинное командное слово; зто не ошибка, не обращайте внимания на слово "Very", поскольку по-русски технология называется так, как и написано). Она позволяет (во-первых) резко сократить количество "ненужного железа" и (во-вторых) увеличить плотность загрузки вычислительного оборудования.

Итак, общая суть разговора о разнице архитектур с длинным командным словом и суперскалярной сводится к тому, что в суперскалярных процессорах параллелизм никак в программе не обозначен и создается "железом" процессора, а в процессорах VLIW - введен на уровне системы команд и используется в программах. Внутри одной большой команды сосредоточено несколько обычных команд. Большая команда загружается и заполняет все требующиеся устройства процессора. Всю параллельность за него "в спокойной обстановке", когда программа писалась, выстраивал компилятор с языка высокого уровня (Pascal, C++ и т.д.) или программист (в случае с ассемблером), что гораздо хуже, поскольку машина отследит зависимости лучше человека.

Последнее, что хочется сказать именно об архитектуре: в России прогресс не стоит на месте, и уже давно группой компаний "Эльбрус" разрабатывается новый российский процессор E2k, построенный, как и Intel'овский Itanium, на базе архитектуры с длинным командным словом.

Кажется, общие принципы архитектуры ясны?

О шоке и совместимости

Не пугайтесь - все совсем не так, как многие могли подумать. Программы, написанные по принципам обычного последовательного программирования, несовместимы с данными архитектурными принципами. Но это еще не значит, что они несовместимы с конкретным процессором. Itanium сможет выполнять не только "родные" 64-битные VLIW-программы, но и старые 32-битные последовательные программы, которые он сможет распараллеливать "на ходу" как суперскалярный процессор. Система команд будет использоваться та, что существует в Pentium III, то есть все, которые сейчас есть в архитектуре Intel, включая MMX и SSE.

Однако не следует думать, что такое выполнение будет происходить лучше, чем у Pentium III с такой же тактовой частотой. Скорее всего, так же, или даже медленнее. Стоит вспомнить Pentium Pro, где был сделан упор на производительность 32-битных программ. В результате запущенная на Pentium Pro 200 МГц 16-битная программа не могла работать быстрее, чем на Pentium с той же тактовой частотой.

Это происходит потому, что механизмы, обеспечивающие совместимость, не должны совершенствоваться в ущерб скорости "родной" архитектуры. Ведь Itanium, так же как и Pentium Pro, рассчитан на узкоспециализированные высокопроизводительные дорогостоящие машины, такие как сверхмощные рабочие станции или серверы или суперкомпьютеры. Для него будет разработано специальное программное обеспечение, и никто на этих процессорах в игрушки, скорее всего, играть не станет, а совместимость нужна на всякий случай. Вдруг пригодится.

Теперь вспомним, что было после Pentium Pro. Правильно, Pentium MMX, который заменил Pentium в быстрых настольных машинах. Однако он был одного поколения с Pentium, а сейчас мы получим Pentium 4 (он же Willamette), который сделан по новейшей архитектуре, совместимой с Pentium III. Несмотря на совместимость, она настолько нова и прогрессивна, что Pentium 4 никак нельзя отнести к шестому поколению процессоров Intel, известному как P6, то есть к одному с Pentium Pro, Pentium II, Pentium III. Однако он не похож и на Itanium.

После Pentium MMX "случился" Pentium II, который по архитектуре был близок к Pentium Pro, относился к поколению P6, но работал с 16-битными программами лучше, чем Pentium Pro. Геймерам не стоит смотреть на Itanium как на ту технику, которую срочно нужно поставить на домашний стол, а только как на прародителя того процессора, который появится в далеком будущем и обеспечит архитектуру с длинным командным словом и высокопроизводительную совместимость с программами, написанными для Pentium 4, в котором появится много новых команд. Это и есть тот процессор, который создается для простых юзеров.

Расхождение архитектур

AMD разрабатывает 64-битный процессор по суперскалярной архитектуре. Это известно. AMD разрабатывает процессор K8. Это, тоже, известно. Однако нигде никто (даже в Intel) не слышал о том, чтобы AMD проводила какие-то работы с архитектурой с длинным командным словом. Вывод напрашивается сам собой: пока что AMD идет по пути развития суперскалярной архитектуры, и AMD K8 будет 64-битным суперскалярным процессором. Сейчас несовместимы только системы команд и регистры, появившиеся после технологии MMX. Однако весь этот процесс расхождения ведет к тому, что в скором времени программы для процессоров AMD и для процессоров Intel будут абсолютно разными, и пользователям придется выбирать между этими "в корне" отличающимися платформами. Здесь утешать пользователей нечем. Если фирмы не придут к какому-то соглашению и не сделают процессоры совместимыми, то мы будем либо сторонниками Intel-совместимых компьютеров, либо AMD-совместимых компьютеров. Ведь Itanium совместим одновременно с командами от Pentium III и с абсолютно другой системой команд, созданной Hewlett-Packard и именуемой PA-RISC, несмотря на то, что IA-32 (команды Intel Pentium III) и PA-RISC принципиально разнятся. Первые - от CISC-архитектуры, а вторые - от RISC-архитектуры. Они выбираются из памяти и дешифруются абсолютной по-разному. Плюс еще новая "родная" архитектура IA-32. Ведь может же быть реализовано несколько разных архитектурных принципов в одном процессоре, да не согласны фирмы друг с другом, защитили свои технологии кучами патентов и не предоставляют друг другу разрешение на использование системы команд - каждый бережет свой рынок.

О тех, кто в Сети



По поводу web-страниц, в общем случае, беспокоиться не стоит, потому как они не зависят от процессора или другого "железа", а только от программы-браузера, их воспроизводящей. Пользователи компьютеров Apple Macintosh смотрят те же самые страницы, что и пользователи IBM-совместимых или любых иных машин. Достаточно написать подходящий браузер для Itanium – и можно будет смотреть те же страницы. Первой такой программой, предположительно, станет Internet Explorer, который встроен в Microsoft Windows 2000 (версия этой операционной системы для Itanium разрабатывается полным ходом, и рабочие варианты уже были представлены широкой публике). Отсюда следует, что человек, работающий на мощной рабочей станции с какой-либо невообразимой 3D-графикой для фильма, может свернуть программу моделирования 3D, запустить Microsoft Internet Explorer (с виду неотличимый от привычного, но 64-битный и написанный с использованием новой архитектуры) и посмотреть ту же страницу, что и все остальные. Только все это будет работать гораздо быстрее из-за "крутизны" центрального процессора. Более того, страницы, которые мы смотрим, скоро станут передавать на наш компьютер сверхбыстрые вычислительные системы на базе Itanium. И из-за их огромной скорости мы сможем быстрее "достучаться" до сервера, получить больше информации за меньшее время.

Неплохие перспективы!

Итог

Не бойтесь выпуска Itanium, геймеры. Он совместим, высокопроизводителен, предназначен пока не для нас (но все еще впереди), и на Интернет повлияет только положительно - увеличится мощность серверов.

Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Эволюционная революция - 2: альтернативные мнения

Мы уже писали о процессоре NVIDIA GeForce2 GTS. В одном из приложений к статье был перевод интервью с одним из первых лиц 3dfx, где бОльшую часть занимает текст с выражением мнения о GeForce2 GTS. Оно было резко отрицательным, а недостатки GeForce2 GTS - очень преувеличенными. Но не 3dfx'ом единым жива индустрия. Есть и другие мнения насчет процессора от NVIDIA. Вот что думают о NVIDIA GeForce2 GTS многие известные люди.



Джон Кармак (John Carmack), президент id Software: "Попиксельное затенение, которое использует связанное со средой кубическое наложение с ориентированным по нормалям точечным результатом наложения рельефа, дает просто невероятный, для мира по ту сторону зкрана, вид. В id у всех просто крыша едет от разработок нового графического наполнения под GeForce2 GTS".



Ричард Хейе (Richard Heye), вице-президент и главный менеджер подразделения продуктов Athlon компании AMD: "AMD с одобрением относится к тому, что NVIDIA внедряет существенные новшества, такие как новый растеризатор затенения NVIDIA (NVIDIA Shading Rasterizer) в GeForce2 GTS, в платформы настольной графики и платформы на базе процессоров AMD. Мы тесно сотрудничаем с NVIDIA, что позволяет нам обеспечить платформы, основанные на процессорах AMD, достаточной поддержкой, а также наше успешное лидерство в производительности. Мы считаем, что конечные пользователи могут полностью оптимизировать свои настольные системы, связав GeForce2 GTS с процессором AMD в одну упряжку. Они будут восхищены высочайшим уровнем производительности".

Microsoft

Джейсон Уайт (Jason White), главный технический специалист по DirectX корпорации Microsoft:

"Поддержка GeForce2 GTS интерфейса прикладного программирования DirectX 7.0 даст разработчикам возможность объединять трансформацию, освещение и попиксельное затенение и откроет новую зру кинематографических зффектов 3D в реальном времени в играх для Windows".



Дзвид Перри (David Perry), президент Shiny Entertainment:

"Для нас очевидно то, что у GeForce2 GTS есть все, чего только вы можете пожелать. Самое важное для Shiny Entertainment - это полигоны. Все, что нас волнует, зто то, какую детализацию мы сможем получить на зкране. Чтобы сделать персонажа реально выглядящим, мы должны наложить множество полигонов на его тело так, чтобы у него был такой вид, как будто выпирают мускулы. Сегодня в видеоиграх каждый персонаж - зто манекен с вращающимися суставами. В будущем, как и в реальной жизни, мышцы персонажа будут реагировать на его действия. Это то, во что мы вкладываем силы, и мы знаем, что зто работает. Потому мы попиваем пивко и ждем нужную аппаратуру, которая сможет отобразить зто все на зкране".



Брайан Хук (Brian Hook), старший технологический архитектор Verant Interactive: "NVIDIA - единственная компания, которая ясно демонстрирует, что она доминирует на рынке потребительских 3D-графических процессоров. Инновации, поддержка и стабильность, которые NVIDIA несет рынку, определенно повлияли на наши технологические решения. GeForce2 GTS - классический пример продукта NVIDIA, который доминирует в своем секторе рынка. NVIDIA разрабатывает великолепные драйверы, выпускает множество плат с различными особенностями и чертами, обеспечивает поддержку разработчиков, предоставляет точное расписание релизов своих продуктов. Все зто делает NVIDIA одним из самых сильных и самых надежных партнеров по технологиям".



Энди Митчелл (Andy Mitchell), ведущий специалист Origin Systems по разработке клиентских технологий:

"Так как Ultima Online 2 - зто массивнейшая многопользовательская игра, мы не можем изменять масштабы графики добавлением или изъятием объектов из сцены: каждый видит одни и те же вещи. Однако мы запросто можем наградить более качественным изображением игроков с графическими картами, использующими затенение в реальном времени, такими как GeForce2 GTS. Например, на GeForce2 GTS дерево выглядит как дерево, а не как формайка (разновидность огнеупорной пластмассы, прим. Д.Г.), металл выглядит как металл, а не как пластик, а облака – как облака, а не как бумага. Мы заинтересованы в работе с NVIDIA, чтобы давать нашим поклонникам новый уровень реализма. И с нетерпением ждем того момента, когда вы увидите то, что мы смогли сделать в зтот раз".



Железная почта

Мир вашему дому, почтенный Дмитрий,

У меня пара вопросов :)

Что лучше брать - SB Live! или Aureal Vortex2? Хм... последняя стоит почти в два раза дешевле 8-()

Какую матплату от ASUSTek вы мне посоветуете? Проц ставить собрался C500й и 256 RAM.

И еще. Краем уха слышал, что большие винты (в частности Seagate 20+ гигабайт) очень хрупкие и быстро ломаются. Это действительно так? [...]

Да прибудет с вами сила.

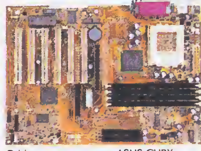
Кудашкин Александр aka Mechanic_e04

E-mail: mechanic2000@mail.ru/ICQ # 36011887

Что ж... Мир - это хорошо. Спасибо.

Хотите купить звуковую карту? А знаете, почему Vortex 2 стоит так мало? Потому что Aureal умирает. А точнее, уже умер. Фирма недавно пережила агонию, и сотрудников в ней осталось совсем немного: они бегут как крысы с тонущего корабля. Только в отличие от крыс, которые все равно утонут, потому что им некуда бежать, сотрудникам Aureal было “куда податься”. Что они, собственно, и сделали. Скоро умрет и техническая поддержка (если она еще жива). Новые версии драйверов появляться, судя по всему, не будут. Из игр, которые только сейчас начинают разрабатываться, наверняка ни одна не будет поддерживать A3D. А производитель SoundBlaster Live!, фирма Creative, думается, проживет гораздо дольше. И EAX программисты поддерживают все охотнее и охотнее. Выбор - SoundBlaster Live!, но не потому, что он технически превосходит продукцию на чипах Vortex2 (здесь они - равны, если карта на этом чипе - от Diamond), а исключительно по причинам, приведенным выше.

Из хороших материнских плат от ASUS для Celeron можно посоветовать CUBX. Она поддерживает не только указанный процессор, но и Pentium III в корпусе FCPGA. Тактовую частоту процессора на такой плате можно варьировать от 300 до 800 МГц. Такие параметры очень хороши для будущей замены процессора (ежели возникнет такая потребность) на более мощный. Плата основана на наборе микросхем Intel 440BX и микросхеме PIIX4E. На “матери” есть 4 гнезда типа DIMM по 168 контактов, куда можно устанавливать от 16 МБ до 1 ГБ оперативной памяти. Поддерживается режим AGP 2X, мониторинг параметров системы (процессор, вентилятор и т.д.). Есть 6 слотов PCI, 1 слот ISA (в некоторых вариантах его может и не быть - слишком старая шина), 1 слот AGP, 2 последовательных порта, 1 параллельный порт, 1 порт клавиатуры, 1 мышиный порт, ну и такие привычные “штуки” как часы реального времени и т.п. Поддержка до 5 портов USB (2 - на плате и 3 - на дополнительном коннекторе), программного отключения питания, управления питанием с клавиатуры. Компьютер с такой платой можно разбудить при соответствующих настройках звонком на модем, обращением по локальной сети, нажатием клавиши на клавиатуре, нажатием кнопки мыши или перемещением последней.



● Мотеринская плото ASUS CUBX

Насчет крошащихся винтов: нет, нет и нет. Они менее надежны, чем маленькие винты, но разница в надежности - чисто символическая и для пользователя незаметна. Винт не разрушится быстрее оттого, что он больше.

Привет!!!

Вот посмотрел я не ваш журнал и подумал, а не спросить ли мне чего? Ну так вот мой вопрос: что такое частота системной шины ну например 100, 133MHz, объясните мне что это и на что она влияет, и ещё я слышал что у оперативной памяти есть тоже свои частоты, что они значат. И еще, у меня P-100MHz/1087Mb/41ram/ 2Mb video/40x cdrom/14”svga” монитор. И я хочу купить себе Voodoo2 12Mb. Посоветуйте мне, что у меня от этого изменится смогу я играть в NFS 3 без тормозов, и подобные игры. И посоветуйте какой мне купить винт я хочу на 6,4Gb но не знаю воткну ли я себе его т.к. я винт друга я втыкал вместо сидюка а у меня ещё два порта свободных и я не знаю зачем они мне(ну воткну ли я в них винт), один со штыками но чуть меньше обычного, а другой ваще какой то гладкий со схемами внутри. Пожалуйста напишите мне ответ.

С уважением Александр П.

По системной шине передается информация, которая задается некоторым условным образом в электрических импульсах. Способ “занесения” информации в импульсы и способ ее восприятия (довольно грубое, но зато понятное объяснения) принято называть протоколом шины. Скорость передачи зависит от протокола и тактовой частоты. Чем больше тактовая частота (при одном и том же протоколе), тем больше импульсов возбуждается в шине, и тем больше скорость передачи информации. Частота 100 МГц означает 100 миллионов импульсов в секунду, частота 133 МГц - 133 миллиона.

Частота памяти различается на несущую импульсную частоту и частоту операций чтения и записи. Скорость операций с данными зависит от архитектуры памяти. В FPM DRAM, например, количество операций с памятью существенно меньше тактовой частоты, поскольку она очень часто блокирует вход и выход, у SDRAM - равно количеству импульсов (по одной операции на каждый импульс). Память DDR SDRAM может совершать в 2 раза больше операций с памятью. Отсюда - буквы DDR (Double Data Rate, двойная пропускная способность). Она делает две операции на один тактовый импульс - по переднему и заднему его фронту.

Voodoo2 сможет работать на вашей “тачке”, и NFS 3 побежит быстрее, но без тормозов не получится, потому что эта игра “желает” более производительного процессора.

“Винт” воткнуть можно, но смотря какой. Он должен подходить вашему контроллеру. Еще можно купить новый контроллер, чтобы под-



ходил "винту". Но зачем вам при таком процессоре и остальном существующем в вашей машине "железе" покупать новый системный диск? Может быть, сделать "апгрейд" чего-нибудь другого?

Здравствуйте, уважаемые, любимые Навигаторовцы. Пишу вам я и хочу задать 2 вопроса:

А этот вопрос связан с ВЕЛИКИМ апгрейтом моего комп... мда... язык не поворачивается назвать его так... Ну ладно, конфиг такой: Celeron-308 (что я там в Биосе наделал?),32 мб оперативки, S3 Trio 3d (с большой буквы писать стыдно).С таким конфигом мне стало стыдно существовать (но, правда, на время покупки эта ЭВМ казалась мне монстром). Апгрейту подлежат: оперативка и карточка (видео, естественно). 1) Насчет оперативки: зависит ли от того какая у меня мать тип устанавливаемой на нее оперативки? (PC-100, PC-133). У меня, например, 641L-ATX Main Board. А также что обозначают надписи ECC BEDO и просто ECC? Насчёт видео карты: Я играю в основном в 3д-экшины, и не знаю, что лучше брать:Риву2 или Вуду3. Как я понял ярым поклонникам Ку3 нужен Вуду3. Но тут мне сказали, что Рива поддерживает больше граф. режимов. Вопрос таков: сколько граф.режимов поддерживает Рива и какие они, в сравнении с Вудой.

Если не сможете напечатать моё письмо в журнале, то пошлите мне, пожалуйста, ответ по мылу cardigan99@mail.ru

А теперь святое: НАВИГАТОР - РУУУУЛЛЛЕЕЕЕЕЗЗЗ!!!!!!!!!!! Вы - самый Крутой журнал!!!!! (Отдельный привет друганам с чата - PiNG-у и Julez-у).

Заранее спасибо, Александр aka Makedonski. Пишите все кому не лень!!! cardigan99@mail.ru

С наилучшими пожеланиями, Александр

Поскольку производительность NVIDIA RIVA TNT2 сильно зависит от производительности центрального процессора, вам лучше обратить внимание на Voodoo3, потому что RIVA TNT2 не сможет работать на вашей машине в полную силу. Режимы хороши не их количеством, а их качеством. RIVA TNT2 поддерживает разрешение до 1600x1200 в 3D, но его зачастую (именно на этом чипе) выставить невозможно из-за особенностей игр. Если его даже получится выставить, то при нем современные игрушки типа Q3A "тормозят" очень "круто". Однако Voodoo3 обладает только 16-битным цветом и малым количеством эффектов (по сравнению с чипами от NVIDIA). Я сторонник графических процессоров от NVIDIA и считаю их лучшими на сегодняшний день. Но поскольку имеет место сильная зависимость производительности этих "чипов" от производительности ЦП, то для Celeron 300 (очень слабый "чип") лучше взять Voodoo3.

Тип оперативки зависит от "матери", но PC-100 и PC-133 - это не тип, а спецификации. Чтобы микросхемы подходили под спецификацию, они должны обладать некоторыми специфическими параметрами, как то: условленным количеством слоев металлизации и т.п. Тип оперативки - это SDRAM, DDR SDRAM, RDRAM, FPM RAM, EDO RAM и т.п. Частотные спецификации (PC-100, PC-133) означают, какую максимальную частоту может выдерживать память. Это значит, что память со спецификацией PC-133 можно устанавливать на шину с любой частотой до 133 МГц включительно.

ECC - это аббревиатура, которая расшифровывается как Error-Correcting Code, то есть, по-русски, код коррекции ошибок. Другое значение ECC имеет отношение к криптографии, а не к "железу", и на материнской плате об этом ничего говориться не может. Потому займемся первым вариантом - кодом коррекции ошибок. Память с кодом коррекции ошибок - специальная технология оперативной памяти, которая проводит специальные проверки и исправляет ошибки "на лету". Используются цепи, генерирующие контрольные суммы. Обычно добавляется семь бит на каждое 32-битное слово. Таким образом, семь бит кода коррекции вычисляются для каждых 32-бит данных, размещаемых в памяти. Когда информация считывается из памяти, контрольная сумма пересчитывается и сверяется с высчитанной при записи, чтобы определить, были ли какие-нибудь биты данных повреждены. Такая система может автоматически определить ошибки в памяти размером в один бит и более, но исправить она может не более одного бита. Надпись на материнской плате означает, что она поддерживает эту технологию.

Здравствуй Дмитрий. Я часто покупаю журнал Навигатор так как сам интересуюсь играми, но самое полезное я считаю это твою рубрику "Железная почта" т.к. там я нахожу кучу полезных советов.

Но у меня появился свой собственный вопрос. Можно даже сказать проблема. Заключается она в том, что как подключить второй комп. к сети интернет если первый комп. уже подключен к сети через модем, а второй подключен к первому по локальной сети через коаксиальный кабель.

На обеих компах стоят сетевые карты "Realtek 8029", операционная система "Win98", модем внешний "Acorp 56000".

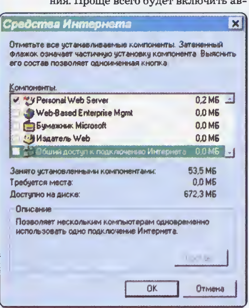
Если можно то напишите подробнее, а то я уже 2 месяца пытаюсь что то сделать и не чего не выходит.

Если можете напишите на e-mail: intelservice@aport.ru

Заранее благодарен Alex.

Учитывая, что локальная сеть уже настроена (в том числе установлен протокол TCP/IP и настроен на автоматическое назначение IP-адресов компьютерам сети), надо сделать примерно следующее. Нажимаете "Пуск" на главной панели в вашей Windows 98, смотрите пункт меню

"Настройка", нажимаете в нем "Панель управления". В раскрывшейся "Панели управления" включите настройку "Интернет" (или "Свойства обозревателя", в зависимости от версии системы). Нажмите на вкладку "Соединение" (или "Подключение") и перейдете к соответствующей странице настроек. На ней увидите рамку "Настройка ЛВС". В рамке есть кнопка "Настройка сети" (или "Доступ"). Нажмите ее и можете выбирать параметры общего подключения. Проще всего будет включить автоматический выбор настроек. Если кнопки "Настройка сети" ("Доступ") нет, значит, у вас не установлена часть операционной системы, отвечающая за совместный доступ к такому ресурсу как подключение к Интернет. Ее надо установить (если этого еще не было сделано).



В "Панели управления" выберите "Установка и удаление программ", далее надо выбрать вкладку "Установка Windows". Нажмите на пункт "Средства Интернета", а потом на кнопку "Состав", выделите "Общий доступ к подключению Интернета". Далее как обычно инсталлируете новую часть системы, то есть вставляете диск, зажимаете Shift, чтобы не произошло автозапуска, и держите, пока диск не инициализируется (CD успокоится и перестанет мигать), нажимаете OK, еще раз OK. Потом можно будет запустить мастер настройки совместного доступа и следовать его указаниям. Вот как бы и все. Должно помочь.

Привет "Навигаторцы"!

За свою жизнь я написал вам уйму писем, но ни на одно вы так и не ответили. Прошу ответьте хотя бы на это.

Подумываю купить новый "винт" и возникла одна проблема, не знаю какой купить, видите-ли у меня "мать" (Abit ZM6) поддерживает Ultra DMA/33 IDE protocol.

Итак, внимание вопрос <|:-) Можно подключить к ней "винт" с ATA/66 и если да, то чем это чревато.

Ответьте пожалуйста по мылу kasminogiy@mtu-net.ru

Спасибо!

Нет. Просто подключить ATA/66 к вашей плате не получится. Если вас интересует только объем диска и большой диск ассоциируется у вас с современными технологиями и ATA/66 (Ultra DMA/66), то могу вам сказать, что современные большие диски могут поддерживать одновременно и ATA/33, и ATA/66 (есть такие). При подключении к вашей плате такой диск станет работать по стандарту ATA/33 (Ultra DMA/33), который у вас и поддерживается. Если вас интересует скорость работы, то лучше не экономить, купить контролер ATA/66 (UDMA/66), который размещается в обычном слоте PCI и подключить к нему диск с интерфейсом ATA/66. Тогда вы получите скорость передачи данных от дисковода к системе с высокой скоростью, которой эта разновидность IDE и славится.

Орфография писем сохранена
Железную руку помощи протянул Горяйнов Дмитрий aka Woolen



Хотите понастоящему угореть?
Выбирайте наши отвязные тарифы:
Get Real!
от 0.40 до 0.80
у.е. в час
Slider
*40 часов за 30 у.е.
*55 часов за 40 у.е.
The Internet Service Provider .net
ЛЕТО -
ВРЕМЯ
ИНТЕРНЕТА
Хотите нас обанкротить?
Выбирайте Ночной доступ от Тарантино за 15 у.е. в месяц
*Неизрасходованные часы переходят на следующий месяц.
792-5-792 www.ilm.net

Alexey Roldugin aka Aleph
aleph@cyber-wizard.com

Cheats

Bang! Gunship Elite

В меню NEW GAME напечатайте эти коды вместо имени игрока для перехода на уровни со 2 по 19:

mayday
victory
challenger
azimuth
revealed
stoneage
warfare
oxygen
skyhigh
sunshine
blowup
neuftrois
baracuda
giveaway
waterfall
seventeen
neartheend
y2k

Напечатайте один из этих кодов для соответствующей функции:

dogmode - активировать переключатель режима бога в игровом меню кодов

stoneskin - активировать переключатель бесконечного щита

pianist - активировать контроль вражеской стрельбы

boooost - активировать контроль бесконечного ускорения

reflux - бесконечный боезапас для Flux Beam

greens - бесконечный боезапас для Phase Shift Cannon

firecrackers - бесконечный боезапас для Hellfire

nails - бесконечный боезапас для Titans Hammer

volcano - бесконечный боезапас для Magma Cannon

lightning - бесконечный боезапас для Electronic Laser

staystill - бесконечный боезапас для Stasis Cannon

listener - бесконечный боезапас для Sonic Cannon

bloody - бесконечный боезапас для Plasma Cannon

stormfire - бесконечный боезапас для всего оружия

Diablo 2

С помощью любого шестнадцатеричного редактора откройте сохраненку (*.d2s) и перейдите на смещение 261h.

Здесь лежит опыт персонажа, занимающий четыре байта. Следующие четыре байта отведены под золото. Далее лежит золото в сундуке (еще четыре байта). Выглядит это примерно так:

260h: 00 || 3A D9 03 00 || 07 00 00 00 || 0E 83 00 00 ||

Опыт, Золото, Золото в сундуке.

Внимание: если у вашего персонажа 0 опыта, то в этих байтах будет лежать золото. Если у вас 0 золота в сундуке, то в этих байтах будет расположена другая информация, изменять которую не рекомендуется. Если у персонажа при себе нет золота, но оно хранится в сундуке, то байты золота в сундуке будут расположены там, где должны были быть байты золота. Не ставьте параметры по максимуму (FF FF FF FF), так как в этом случае при получении в игре золота или опыта значения уйдут глубоко "в минус".

Icewind Dale

Нажмите [Ctrl] + [Tab], чтобы открыть консоль, и напечатайте один из приведенных кодов:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); - открыть всю карту

CHEATERSDOPROSPER:Hans(); - переместить партию к указателю мыши

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(число); - дать выделенному персонажу указанное в скобках количество пунктов опыта

CHEATERDOPROSPER:AddGold(число); - дать партии указанное в скобках количество золота

CHEATERDOPROSPER:Midas(); - дать партии 500 золота

CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - получить 5 healing potions, 5 антидотов и один свиток с заклинанием Stone To Flesh

Создайте резервную копию файла icewind.ini перед тем, как использовать нижеприведенные коды:

Откройте любым текстовым редактором файл icewind.ini, расположенный в директории игры. Добавьте строку Cheats=1 в секции [Game Options]. Затем начните игру, нажмите [Ctrl] + [Tab] для вызова консоли. Напечатайте (с учетом регистра) CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys(); для включения режима кодов. Теперь во время игры можно использовать приведенные ниже коды:

[Ctrl] + [J] - переместить выделенных персонажей к указателю мыши

[Ctrl] + [R] - вылечить или восстановить из мертвых выделенного персонажа

[Ctrl] + [Y] - убить выделенного монстра или NPC (опыт не начисляется)

KISS Psycho Circus

Во время игры нажмите [~] для вызова консоли, затем напечатайте:

Invuln - режим бога

GimmieGimmieGimmie - получить все оружие

NoClip - режим прохождения сквозь стены

NoTarget - наведение на монстров вкл/выкл

Spectator - режим полета

ChaseCam - переключаться между камерами

CyclePlayerClass - переключаться между четырьмя типами игроков

NextArmor - повысить броню и здоровье

PrevArmor - понизить броню

NextMonster - переход к следующему монстру

PrevMonster - переход к предыдущему монстру

RestartLevel - перезапустить текущий уровень

Некоторые коды могут не срабатывать, если их вводить через консоль. Для того чтобы обойти это, перейдите в папку PROFILES, расположенную в директории с игрой. В ней хранятся файлы конфигурации игроков. Для того чтобы игрок мог использовать коды, откройте его cfg файл (например: C:\KISS\PROFILES\PLAYER.CFG) любым текстовым редактором. Найдите строку "Developer" "0" и поменяйте ее на "Developer" "1". Это надо делать перед каждым запуском игры, так как при выхо-

де из игры значение автоматически выставляется на "0". Теперь в игре перейдите в SETUP/KEYBOARD и перейдите в самый низ. Появятся две новых секции, называющиеся "HUD TOGGLES" и "CHEATS". В них вы сможете привязать любой код к какой-нибудь клавише и использовать его во время игры.

Mars Maniacs

Поменяйте свое имя на один из нижеприведенных кодов для соответствующего эффекта:

lazy - игра идет очень медленно

Blast - получить много Turbo

Martian Gothic: Unification

В инвентаре откройте книгу HINTS FOR VIDEOGAMES и напечатайте один из этих кодов:

YOULOOKINATME - бесконечное здоровье

IFEELUNUSUAL - бесконечный боезапас

QUICKSUCKITOUT - нечувствительность к яду

Metal Fatigue

Во время игры нажмите [Y] и напечатайте код:

Lava - бесконечные MetaJoules

Robots - 3 Combots

Panzer - 20 Tanks

Missiles - 20 Missile Cars

Time warp - Hover Trucks будут работать быстрее

Pharaoh's Revenge

Во время игры нажмите клавишу для активации соответствующей функции:

[F5] - дополнительная жизнь

[F7] - убивать одним ударом

Space Empires 4

Во время игры зажмите [Ctrl] и напечатайте код:

money - прибавляется 100000 ко всем ресурсам (код вводится на экране Empire Status)

movement - ресурс хода корабля становится максимальным (код вводится на экране Ship Report)

repair - корабль полностью ремонтируется (код вводится на экране Ship Report)

Star Trek Voyager: Elite Force

Нажмите "~", чтобы открыть консоль. В консоли введите "sv_cheats 1", затем вводите приведенные коды:

god - режим бога

noclip - проходить сквозь стены

give # - получить предмет #

Предметы для кода give #:

Phaser
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD
Tricorder
Health
Ammo
All

Submarine Titans

Во время игры нажмите [ENTER] и напечатайте:

FOW - открыть карту

TECH - все технологии

ENERGY - полная энергия

AIR - полный воздух

SILICON - полный кремний

METAL - +1000 металла

GOLD - +1000 золота

CORIUM - +5000 кориума

EXITON - +1000 золота, +5000 кориума, +10000 металла

Warlords: Battlecry

Введите во время игры:

IAMATANK - режим бога

IAMSEER - открыть карту

IAMALOSER - проиграть сценарий

IAMAWINNER - выиграть сценарий

IAMANARCHMAGE - все заклинания

Новости

-=Lord_T!p$y_LiON=-



Хм, и какой бы фразой подвести черту под летними преображениями Сети и в частности РуНета? Пожалуй, благодаря им киберпространство стало более оригинально, более привлекательно, более насыщено новшествами... в конце концов, выход в Сеть стал более приятен! Мыльно-халявный Beep.Ru сменил дизайн, тона уже не такие мрачные и однообразные, радует отсутствие пары-тройки багов, да и сервис немного расширился. Mail.Ru тоже решил идти в ногу и покрасочку сменил почти как Beep.Ru, но "кишки" оставил прежними, только контекстно-зависимые подсказки добавил. А еще...

"Виртуальный дворец бракосочетаний" открывает двери

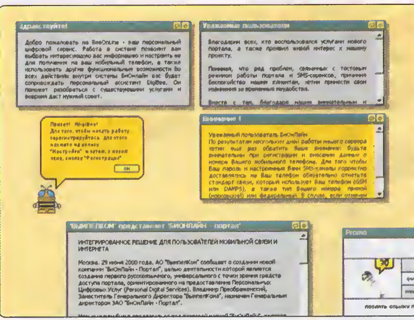
Мендельсон в гробу перевернется, если узнает, что теперь любой желающий, а точнее двое желающих юзверей противоположных полов могут обвенчаться прямо в Паутине! 12 июля состоялось открытие "Виртуального Дворца Бракосочетаний" на сервере знакомств Missing Heart (*www.mheart.ru*). Процесс вступления в сетевой брак происходит следующим образом. Сначала кто-то один из будущих супругов подает заявление, в котором указывает имена влюбленных, адрес электронной почты каждого и выбирает дату и время венчания. После этой процедуры на мыльницы "плененных друг другом форевер" высылаются приглашения на свадьбу, в которых указывается индивидуальный пароль для входа на свадьбу. В оговоренное в заявлении время жених и невеста являются в "Зал Венчания" и вводят пароль. Затем начинается регистрация брака со всеми вытекающими оттуда вопросами. И завершается сей трогательный процесс выдачей Брачного Свидетельства обоим молодоженам, которое можно "перегнать" в формат jpg и поместить на "рабочий стол" или распечатать на принтере, приукрасить рамочкой и повесить на стену под брызги шампанского (если, конечно, такове было приобретено заранее) и крики "Горько! Горько!". Для самых "отпетых" можно еще, конечно, и брачную ночь устроить, но только в Сети – на каком-нибудь из чатов. ;)

На момент моего посещения были обвенчаны 704 пары – это, по моим скромным подсчетам, приблизительно 1408 человек. А может, следующим будешь ты и твоя подруга (не друг, надеюсь ;) ?

"Билайн" показал, как надо стряпать сайты

Один из ведущих в России поставщиков сотовой связи открыл свой портал BeeOnLine.Ru. И поразил меня он не своим спектром услуг (о нем я предпочту молчать, дабы не делать компании бесплатной рекламы, хорошей или плохой – она не пахнет), а графикой и оформлением. Вот это класс! Грузится, правда, долго, но оно того стоит! В дизайне присутствуют в основном окошки и иконки, очень похожие на те, что ты ежедневно имеешь честь наблюдать на своем Рабочем Столе, причем все точно так же с легкостью передвигается, разворачивается и сворачивается. В качестве путеводителя выступает маленькая пчелка (при нажатии на нее курсором она машет крылышками и танцует что-то вроде диско), которую точно так же, как и окошки, можно запихнуть в лю-





бой угол экрана, т.е. броузера. Сразу видно, что в данный сайт были вложены немалые деньги, и они оправданы.

Вердикт: дезигн просто рулезz! Маст би заценен и намотан на ус!

Новый поисковик ищет ваше ФИ

В середине лета благодаря оригинальным стараниям программиста Гарри Стока в Сети начала работу новая поисковая система EgoSurf.Com, предназначение которой заключается в поиске упоминаний фамилии и имени того или иного человека непосредственно в Интернет. Сервис системы будет расширяться, а пока доступна только функция режима поиска запроса в течение недели при условии, если пользователь оставляет свой е-мэйл. По окончании срока его уведомляют о результатах.

EgoSurf™ finds web pages that include your name, or any name you provide.

It's a perpetual search that gathers new links daily, to build your list over time.

It even visits those links, to bring back just what they're saying about you, free!

If you're out there, we'll find you.

We're having a wonderful day, but some new visitors are unable to EgoSurf at the moment.

In fact, we're SO busy, you may request an EgoSurf directly.

Select the type of EgoSurf you want, provide the name or keywords, and click 'E-Go!'

Select --> EgoSurf the name

Select --> But

Your email address

--> E-Go! <--

EgoSurf will e-mail you excerpts from the best pages (free!) and stop automatically in one week.

For best results, use no quotes, underscores, or math symbols
Start with first and last name (one space between): Bud Roberts
Middle initials rarely help your search, and may bring you zero results
If your full name is uncommon, EgoSurf with just one word: Labyorteaux
If your name is common, EgoSurf, then exclude words to focus your search

По словам Гарри, иногда поиск может увенчаться очень даже забавными и интересными результатами. Не знаю, но мне что-то по запросу на -=Lord_T!p$y_LiON=- ни черта не пришло. :(

Квак пускают на запчасти

Легендарная "пушка", известная еще по Doom'y, а позже и по Quake, модель BFG8500, изобретенная одним энтузиастом-американцем, была пущена на торги в американском онлайн-магазине eBay (*www.ebay.com*) 14 июля в 18:21:02 по местному времени со стартовой ценой 0,25$. Auction has ended 21 июля в это же время. Счастливым обладателем данного творения является некий PJwhite2, сделавший последнюю ставку в размере 132,5$. Мои поздравления!



По словам создателя, "пушка" имеет очень тонкую внутреннюю систему со всякими световыми прибамбасами, требующую крайне аккуратного обращения. Да, с такой, я думаю, по уровням Ку3 долго не побегаешь.

Спамеры будут платить дорого

Отныне, благодаря проведенному заседанию Палаты Представителей США, за рассылку "левых" (в основном рекламных) писем, зовущихся в народе спамом, учредители будут платить штрафы в размере от 500 до 150.000$. Размер штрафных взысканий будет вычисляться по формуле "за первый раз выкалываем глаз, за второй и третий – отрываем руки, ноги и т.д." ;)

Судя по всему мэйл-боксы американцев действительно "похудеют" на "электронную рухлядь", тем более что теперь Федеральная торговая комиссия Соединенных Штатов также наделена правами на борьбу со спамерами. (*Наше небольшое расследование на тему спама читайте в ближайшем номере – прим. авт.*)

Одноразовое мыло

Всплеск негодования вызвала на просторах РуНета компания "Филанко" (*www.filanco.ru*) своим очередным проектом, носящим имя QuickMail.Ru (*www.qm.ru*). Идея проекта заключается в том, что теперь каждый без исключения пользователь Сети может отправить с данного сервера письмо, содержащее только пункт назначения и текст, т.е. абсолютно анонимное. Положительных сторон у данного проекта пока мало, а вот отрицательные – налицо. "Анонимки нам ни к чему!" - заверяет большинство пользователей РуНета. – "Здесь и так черт знает что творится, а вы нам, понимаешь, еще и на блюдечке с голубой каемочкой пищу для пропарки мозгов предоставляете!" Разработчики сего детища в отместку заверяют, что скорость передачи будет не ахти какой и причин для беспокойств пока мало. Ну, в крайнем случае, как открылись, так и закроются. ;)

BIB The Tall

EverQuest®

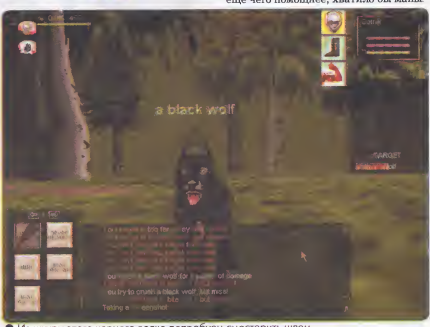
Расы	Классы
Barbarian	Bard
Dark Elf	Cleric
Dwarf	Druid
Erudite (High Men)	Enchanter
Gnome	Magician
Half Elf	Monk
Halfling	Necromancer
High Elf	Paladin
Human	Ranger
Ogre	Rogue
Troll	Shadowknight
Wooden Elf	Shaman
	Warrior
	Wizard

И вечный квест, покой нам только снится

В момент начала написания статьи в EverQuest сидели почти 15 тысяч игроков. Недурственный показатель, согласитесь. Со мной было бы на одного больше, но нельзя же играть все время, надобно иногда вываливаться в RL, и не только для того, чтобы попить чайку или брякнуться спать.

Скажу откровенно – не хотел я играть в EQ, у меня с UO развлечений и проблем хватает. Но, когда коробка уже в руках, деваться некуда, тем более что замаячила заманчивая перспектива красивой обложки :) . Хроник по EQ я делать не собираюсь, еще один мыльный сериал - это уже перебор (впрочем, если заиграюсь подольше, то напишу о “продвинутых” впечатлениях). Рассказать же об игре нужно обязательно, народ вправе знать, за что он собирается выкладывать кровные денежки. Это не тот случай, когда можно “пощупать” игру в “митинском” варианте, а уж если понравится - покупать коробку на полочку.

А коробка хороша. Завлекает глаз так, что руки сами тянутся к кошельку. Картинки - явно кисти мастера, да еще и такие выпуклые в положенных местах. И лозунг “You're in our world now!” недурен, так и хочется врубиться с двуручным в запечатленную схватку явно хороших персонажей с явно плохими монстрами. Хотя, почему собственно, с двуручным, – можно и удар молнии скастовать или еще чего помощнее, хватило бы маны.



● Из шкуры этого черного волко попробуем смостерить шлем



● Посиделки в помещении бонко. В "сидячем" положении идет ускоренное восстановление хит- и спелл-поинтов

Топ, топ, топает малыш

Ключевой вопрос перед началом любой RPG'шки - эа кого играть-то? В EQ он осложнен самим количеством рас и классов. С наскоку в воэникающих комбинациях и не раэберешься. Пришлось обратиться к сетевым источникам просвещения. В качестве таковых я испольэовал eq.stratics.com и www.everquest.com (официальный сайт). Кстати, они оба не дружат с Netscape Navigator, испольэуйте IE. Порывшись на форумах, я выяснил, что есть смысл начинать игру в качестве друида. Определиться с расой было уже проще. Так в игровом мире появился еще один Sotnik - ниэкорослый, достаточно комичный с виду халфлинг.

Появился и сраэу же эадумался на вечную тему - че дальше делать-то? Дальше пришлось разбираться с интерфейсом. О нем, родимом, и пойдет речь в следующем раэделе.

Распространенная болезнь на букву "г"

Да, та самая, которую друэьям не продемонстрируешь.

Проинсталлив игру, перегружаем машину и запускаем EQ. Процесс запуска проходит в несколько этапов. Игра соединяется с сервером и проверяет наличие файлов последнего патча. Естественно, после первого запуска она долго и нудно эти самые новые файлы и выкачивала. Потом выдала страничку с лицензионным соглашением, на которой нужно было нажать кнопку "I Agree". После чего демонстрируются большие странички сервера Sony Station и раэработчика Verant Interactive. Так, попали в экран выбора сервера. Никаких намеков, с каким их предложенных вариантов у вас будет свяэь получше, нет. Поэтому выбираю тот, на котором сидит поменьше народу. Генерю первый персонаж иэ восьми доступных. Процесс неэатейлив и не блещет иэбытком воэможностей. Сгенерил. Нажимаю кнопку входа в игру. На выбор предлагается карта с кучей локаций, хотя выбирать не иэ чего - стартовая поэиция определена расой и классом вашего подопечного. Все, я в игре.

Вы спросите, эачем я вам с такими подробностями все это описал? А чтобы вы



энали, что эа исключением генерации персонажа ВСЕ эти этапы вы будете повторно проходить во время каждого запуска EQ. И эанимает это не менее 2-3 минут! Дальше - больше. Для того чтобы выйти из игры, вам также потребуется проделать кучу операций, подтверждая желание выйти несколько раз подряд.

Назвать интерфейс удобным - эначит погрешить против истины. По крайней мере, в моем понимании.



● Кто бы еще объяснил, кок мое тело окозолось но этом "дубе"?

Можно играть в окошке, при зтом различные опции интерфейса и кнопки будут отнимать 2/3 зкранной площади. Можно играть с прозрачными панелями, зто наиболее удобный вариант. Еще один - для зстетов: на мониторе только игровая картинка, мышиный курсор и все меню исчезли. Передвигаться и любоваться. Остальные возможности существенно ограничены.

Кстати, о передвижении. Выполняется "миссионерским" вариантом - с помощью кейбордовых клавиш-стрелок. Направление движения (и взгляда) задается мышкой (или клавишами). Можно бежать, можно идти (неужели кто-нибудь здесь когда-нибудь ходит?). Переключение бег/ходьба - специальной интерфейсной кнопкой. Есть возможность назначить для часто используемых умений (типа попрошайничать, искать пищу, определить направление движения) "горячие" клавиши.



Bixie Drone - слобенький монстр, пригодный для прокочки ночольных уровней



Пол персоножо не влияет но его возможности по оброщению с оружием

Аналогично с заклинаниями, но об зтом - ниже.

Карта местности отсутствует как класс. Вдумайтесь. Учтите, локации здесь имеют впечатляющие размеры. Причем существует множество различных областей, переходы между которыми связаны с достаточно длительной игровой паузой.

Происходит смена дня и ночи, которые имеют примерно одинаковую протяженность. Ночью здесь темно - хоть глаз выколи. Можно рассеивать мрак специальными предметами или заклинаниями, но их действие оставляет желать и желать. В лучшем случае - непосредственно вокруг вашего персонажа станет чуть-чуть светлее. Со стороны зто заметно, а вот вам от зтого не так уж и легче. Быть может, они и есть где-то, зти зффективные осветители, но я их пока не видел.

Для общения служит набивший оскомину вариант "[Enter] фраза [Enter]". Есть также несколько "слзшевых" команд, используемых для воплей, задачи вопросов, отпуска комментариев, проведения аукционных операций...

Кстати, в отличие от UO, здесь никто не станет вас предупреждать, что если вы сделаете то, что собираетесь сделать, то вам будет очень плохо. Несколько раз моего добрягу-друида забили в совершенно безопасной ситуации разнообразные NPC. А все из-за того, что во время болтовни с ними я забывал нажимать Enter. В результате срабатывали разные hotkeys (в зависимости от вводимой фразы), получалось, что я атакую зтих самых знписей, встречаю мгновенный отпор и несу справедливое наказание. Я еще не выдохся, я собираюсь ругаться и дальше, по ходу изложения других игровых особенностей.

Преодоление сложностей

В чем, собственно, заключается процесс любой ролевой игры? Хороший вопрос. Поиграв в EQ, я, наконец, обнаружил ответ - в преодолении сложностей. В зтом - вся прелесть игры, если бы их не было, то незачем было бы играть. Но есть сложности, которые мы так




И где ж этот соплеменничек роздобыл токой кульный синий плэйтовый доспех?

и рвемся преодолевать, а есть такие, которые вызывают глухое раздражение. К первым можно отнести приобретение всяческой экспы - отработку квестов, забой нетривиальных монстров, подбор вооружения и снаряжения и т.д.

Местные же сложности второго типа просто бесят. Это и глазовыкольная темнота ночью, и отсутствие карты (знаю, уже говорил, но это вопиющая фича), и исчезновение настроек, связанных с запоминанием дежурного набора заклинаний, и невозможность нормально переключиться с помощью Alt-Tab в мастдай для запуска любой другой программы или работы с уже запущенной, и дурацкое повторение странички с кнопкой "I agree" при каждом запуске. После каждой гибели персонажа вам приходится тратить минуты на восстановление набора "быстрых" спеллов. Да, с развитием умения медитации процесс ускоряется, но это не меняет суть подхода разработчиков.

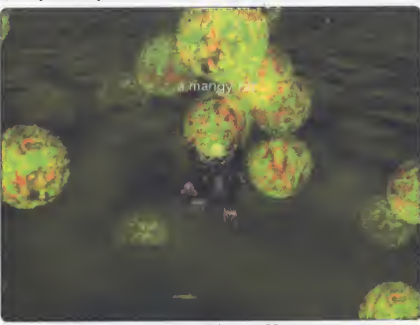
Эволюция

В окошке чата EQ то и дело проходят сообщения типа "Vasya shouts DING!!! 8th Level!". Это значит, плеер Vasya только что услышал мелодичный звон, возвестивший о том, что он набрал достаточно экспы, чтобы перейти на следующий уровень. Экспириенс "сыплется" на игрока в момент убиения монстров, причем не всяких, а таких, которых ему не так уж и просто укокошить на данном уровне развития. На простейших жучках-червячках далеко не уедешь. Игрок также награждается опытом за выполнение действий, связанных с квестами. С получением нового уровня растет количество хит-поинтов персонажа, а также выделяется 5 (на ранних этапах - 10) специальных скилл-поинтов, которые можно использовать для мгновенного поднимания умений. Кстати, персонаж наказывается за собственную гибель потерей поинтов экспириенса. Вплоть до понижения уровня.

EverQuest недаром носит такое название, квестов здесь действительно много, и первое знакомство с ними оставило у меня двойственное впечатление. Хорошо то, что есть квесты, которые запросто позволяют получать экспу и кое-какие деньги. Все, что требуется (к примеру) - передать записку от одного NPC другому, а потом принести монету, полученную от второго NPC, первому. И так можно "закольцевать", покуда не надоест. Надо заметить, что надоедает быстро.

Другой квест я продолжаю выполнять вот уже несколько дней. Я забиваю орков и гоблинов, собираю трофейные военные ожерелья и отношу их местному шерифу. В результате у меня улучшаются отношения с местной фракцией правоохранительных органов, с фракцией торговцев и еще с кем-то. Естественно, какие-то ухудшения отношений происходят с гоблинолюбивой организацией, но она далеко от начальной локации и поэтому меня пока не волнуют. Шериф за каждые четыре ожерелья выдает экспу и немного денег. Параллельно накручивается некий счетчик. Когда он достаточно накрутится, Sotnik сможет получить какое-то навороченное кольцо... Разжиться какой-либо информацией по состоянию счетчика невозможно, хорошо еще, что я получаю experience за само забивание гоблинов.

А вот с третьим квестом я промумухался три дня, а когда разузнал его особенности - выполнил за 15 минут. Это я к тому, что информация по выполнению заданий в самой игре подается далеко не в полном виде. Квест называется Piranha Teeth. Исходная "наводка" поступает от некоего Fiddy Bobek, который содержит лавчонку у озерца. Он все вздыхает, что местная власть в лице Marshal Lanena ну никак не может прислать некую подмогу. Поговорив с этой самой Lanena, я узнал, что расплодившиеся пираньи уничтожили почти все местное рыбье поголовье. Для выполнения квеста нужно раздобыть пять зубов пираньи. Первый нужно немедленно принести Lanena. Получив его, та выдаст сумочку с четырьмя ячейками, сопроводив это действо указанием принести ей не меньше пираньих зубов, чем ячеек в этой сумке. И все. Sotnik перетаскал ей порядка двух десятков зубов, и все без толку. У него показатель скилла Swimming поднялся с 0 до 50 за это время - пришлось изряд-



Именно током вот оброзом передоются болезни в EQ

но понырять. Все мои крики в местном игровом чате с вопросами и просьбами помочь информацией оказались тщетными. Более того, данные из базы квестов на eq.stratics.com также оказались недостаточными! Только после углубленной разработки сетевых ресурсов выяснилось, что нужно эти самые четыре зуба положить в эту самую сумочку и нажать в ней кнопку Combine! Иде здесь логика? Откуда обычному нестоматологу знать, что зубы можно комбайнить? Кстати, скомбинировались они в еще одну сумку другого типа, после получения которой Lanena выдала мне рапиру Rantho Rapier. Которая оказалась совершенно бесполезной для халфлинга-друида...

Ибо не может друид использовать такое оружие. И много чего еще не может. В списке недоступного - ворохи одежды не подходящих для халфлинга размеров, груда разнообразного оружия, библиотеки свитков с "недруидскими" заклинаниями. Каждый персонаж зажат в рамках своего класса и расы, а подчас - и уровня. Хорошо еще, что узнать о непригодности того или другого предмета можно заранее, не приобретая его в собственность.

Беден есмь

Есть у моего чара способность к попрошайничеству, но нет врожденной склонности к оному. А жаль. Потому как материальные средства в EQ (по крайней мере, на первых порах) ну очень неспешно зарабатываются. Игра недружественна к newbie, и это еще мягко сказано. Денег у вас - кот наплакал, а мало-мальски приличные шмотки и оружие стоят баснословные (на начальном этапе игры) суммы.

Попытка заработать на жизнь честным трудом не принесла удовлетворения. Состояла она в ловле рыбы с целью последующей продажи улова. Для начала пришлось купить удочку и несколько банок наживки. Потом я стал рыбачить и убедился в кошмарном качестве снасти. После трех десятков забросов она сломалась. Продав пойманные хвосты, я понял, что мне хватит денег на покупку новой удочки и нового комплекта банок с наживкой. И еще чуть-чуть останется. Можно, конечно, утешиться ростом скилла Fishing, но я не стал это делать.

Попытка заняться частным пошивом тоже пока не вылилась в приличный бизнес. Так, приоделся слегка в низкокачественные кожаные шмотки собственного изготовления, не более того. Дело вот в чем. Для выделки кожаных изделий вам нужно: какой-никакой скилл Tailoring, иголки-нитки (Small Sewing Kit), испорченные шкуры черных волков (добываются в ближайшем перелеске), выкройки



Я же говорил, что могические эффекты выполнены просто чудесно.

соответствующих предметов. При наличии всех составляющих можно приступать к таинству. Берем шкуру и выкройку и вкладываем их в Sewing Kit. Жмем кнопку Combine, после чего возможны следующие исходы: а) неудачный - вы просто теряете шкуру и выкройку; б) - удачный, вы получаете соответствующий выкройке предмет, но выкройка при этом также исчезает!

Продавать полученные таким образом доспехи нет никакого смысла, овчинка оказывается куда дороже выделки.

В общем, пока основной статьей дохода остается истребление монстров со сбором (автоматическим) денег с тел и последующей реализации добычи. А также - обслуживание потребностей других игроков. Заключается оно в целенаправленной добыче разнообразных магических реагентов - крыльев гигантских летучих мышей, осиных сотов и т.п. Собрав стопку из 20 крыльев их вполне можно загнать за 2-3 платиновых монетки.

А попрошайничать я все-таки попробовал. За что и был вскоре убит NPC, которому мои приставания надоели. Самому NPC это убийство, естественно, сошло с рук.

Кастуем

Заклинаний в EQ - море и маленькое болото. Свыше семи сотен, распределенных по шести направлениям: Abjuration, Alteration, Channel, Divination, Evocation, Conjuration. Для подготовки заклинания к применению нужно пройти несколько этапов. В общем случае - прикупить соответствующий свиток, переписать его в слот книжки с заклинаниями



А этому Orc Centurion полигонная угловотость только к лицу




И все же Лоро Крофт не отдыхает

(некоторые классы способны "исследовать" новые заклинания). После этого спелл нужно запомнить в "горячем" слоте. Чем сложнее заклинание, тем медленнее оно запоминается. "Горячих" слотов всего восемь, чего, IMHO, явно недостаточно. Это еще одно тупое ограничение, основанное на жесткости игрового интерфейса, не позволяющей пользователю "затачивать" его в соответствии с собственными предпочтениями. Но и это еще не все: заклинания, принадлежащие к одному направлению, обозначаются в горячем слоте идентичными пиктограммами! Например, одинаково обозначаются собственно лечение (восстановление HP) и лечение от яда (Poison). Или Shield of Thistles (защита, наносящая повреждения атакующим вас монстрам) и Grasping Roots (обездвиживание монстров). Перепутайте эти заклинания при кастовании во время боя, и это может стоить вам жизни. Не могу понять почему, но ни в мануале, ни в самой игре невозможно получить информацию о действии того или иного заклинания. И уж совсем притянутым за уши выглядит "забывание" заготовленных в "горячих" слотах заклинаний при каждом убиении героя.

Для применения простейших спеллов требуется только мана, для более сложных - еще и реагенты (остающиеся на телах низкоуровневых монстров).



Из местных глюков: Fiddy Bobik почему-то думоет, что он все еще плывет в озере

Быт

В Inventory персонажа восемь слотов. В самом вместительном рюкзаке - тоже восемь слотов. И столько же - в банковском сейфе. Как вы уже прикинули, 16x8=128 – именно столько позиций отведено по максимуму под ваши пожитки. Но, в отличие от Ultima Online, никто вам не позволит хранить в банке тысячи однотипных предметов.

Все экипированные предметы отображаются на "кукле" персонажа. Если они обладают магическими свойствами, то соответствующие эффекты тоже отрабатываются по полной программе. Было довольно забавно наблюдать, как носятся по лесу за монстрами щит и меч. Владельца их



нельзя было разглядеть по причине невидимости, связанной с одним их элементов снаряжения.

В EQ одной из постоянных составляющих головной боли является забота о пропитании. Еда и питье необходимы для полноценного существования, спасибо еще, что потребляются они без специальных указаний. Голодный персонаж не в состоянии регенерить хитпоинты. Провизию приходится все время покупать, на что уходит довольно приличная часть заработанного капитала.

Есть, правда, скилл, позволяющий искать пропитание под ногами, но его явно не хватает для нормального обеспечения жизнедеятельности. Имеются заклинания, создающие пищу и выпивку, но применять их можно будет только на несколько продвинутом 14 уровне.



Т..ты м-меня уввжаешь?

Хватит ругаться?

Если у кого-то сложилось впечатление, что EQ - полный отстой, то смею вас заверить, что это не так. Все, что вы прочитали выше, написано погрязшим в UO человеком, которому есть с чем EQ сравнивать. И не по всем параметрам UO берет верх.

В EQ превосходная трехмерная графика, пусть не всегда и не везде, но временами экран хочется вырезать и повесить на стенку. Прекрасно сделаны закаты и рассветы в лесу, когда из тьмы начинают проступать чуть подсвеченные кроны деревьев. Можно остановиться и любоваться.

Чудно выполнены эффекты, возникающие при кастовании спеллов.

Предусмотрено несколько видов обзора, но я далеко не уверен, что помимо "вида из глаз" кто-нибудь часто использует другие. Особенности внешнего облика рас проработаны тщательно, но при генерации чара возможности по приданию вашему подопечному уникальных черт зафиксированы на примитивном уровне. Вот и бегают по лесу newbie-близнецы, пока не разживутся шлемами, доспехами и прочими одежками.

Монстры радуют внешним видом и сопутствующими им эффектами. Светящиеся жуки в темном лесу, зеленокожие гоблины с перекошенными от злости мордами, хихикающие скелетоны - у всех у них достаточно сложная модель поведения. В EQ вы не встретите двух идентичных противников, все ведут себя по-разному. Один гоблин может обратиться в бегство уже после пары удачно нанесенных ударов, второй будет стоять на месте, пока он или вы не проиграете схватку.

Система боя не нова: для проведения атаки нужно выбрать цель, оружие, включить автоматическое нанесение ударов и сблизиться с неприятелем. Иногда приходится немного поманеврировать, прежде чем игра решит, что вы в состоянии попасть по противнику. Начинается обмен атаками, частота и результативность которых зависит от способностей оппонентов и от характеристик применяемого оружия и экипированного снаряжения. Если кто-нибудь, разворачивается к противнику спиной и бросается наутек, то автоматически перестает защищаться со всеми вытекающими последствиями. Вот почему я предпочитаю отступая пятиться.

В игре существует институт местных властей в лице разных шерифов (Sheriff, Marshal) и их помощников - всевозможных Deputies. Они стоят на ключевых для охраны территории позициях и не дают проходу ни одно-



Дружище Watcher. Нет, правда, у халфлингав очень симпатичные валасатые нажки?



Сверкая в темнате задницей, габлин улепетывает в направлении Deputies



А этот Orc Pawn, можно сказать, сгорел но роботе

му монстру. Когда приходится совсем туго, иногда удается избежать смерти, прибежав под крыло стража порядка. С другой стороны, бывает весьма обидно, когда хитрые монстры, находясь на последнем издыхании, кидаются наутек и умудряются-таки дотянуть до зоны контроля какого-нибудь Deputy. В этом случае вы лишаетесь и добычи (тела не остается), и экспы.

Восстановление персонажа после краткой экскурсии в загробный мир происходит автоматически в безопасном месте, которое может располагаться весьма далеко от точки гибели. В отличие от UO исследование местных миров небезопасно и при хорошем коннекте. Скорость передвижения у персонажей и у монстров примерно одинакова. Маскирующие заклинания спасают не всегда. Тело будет лежать его в том месте, где ему помогли "отдать концы". А знаете, что будет, если по пути к телу персонажа забьют еще раз? Появится второе тело. И третье тоже появится... Как видите, на горло элементарной логике наступили сапогом. Что полностью оправдано - слишком большую ценность для игрока имеют вооружение и снаряжение.

Я это почувствовал на собственной шкуре, когда Sotnik'у только-только стукнул шестой уровень. Мой модем сказал "ква" и расконнектился в тот момент, когда на чара наседала пара злобных орков. Так вот, после восстановления игры тело я так и не нашел. Попытка вызвать геймmастера не увенчалась успехом, я применил для этого команду /tell, как оказалось - ошибочно. RTFM, как говорится. На шестом уровне бытия пропажа



Deputies: словно из ларцо - одинаковы с лица

всего добра оказалась не очень болезненной, но мне страшно думать, что подобные варианты могут произойти и впредь. Представляете, какие навороты таскает на себе народ с уровнем 50-60? В общем, восстанавливать запасы пришлось за счет магической долбежки мелких монстров.

Еще один пример своего рода вольного обращения с логикой проявился во время охоты на пираний. Если находящимся в воде чаром не управлять, он погибнет. Если же произошел дисконнект, то он останется живым, а тонуть начнет в момент восстановления игры.

Чуть не забыл похвалить звук. Он вполне адекватен графике, соответствует времени суток, пейзажу, окружающей обстановке, применяемому оружию и типам тел, которое это самое оружие крушит, пронзает или рубит на части. Элемент игры, выпол-

Те сомые одинаковые пиктограммы для розных заклинаний

ненный отменно, к которому при всем желании придраться невозможно :) .

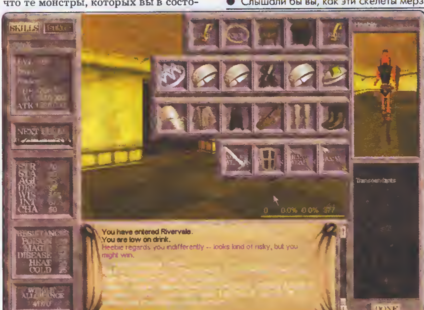
Один из важнейших моментов всех онлайновых игр - наличие лага. Как ни странно, но EQ тормозит очень редко. Проявляется лаг в том, что игра перестает реагировать на управляющие воздействия, отказываются работать клавиши меню и шорткаты. Нападающие монстры исчезают с экрана, но свой дэмэдж вы получите в полном объеме. Что любопытно, бывает и так: модем уже секунд двадцать как в отключке, а игра все еще соображает, что собственно произошло.

Коллективизация

Складывается впечатление, что EQ специально "заточен" под групповую игру. Если пытаться драться соло, то очень часто оказывается, что те монстры, которых вы в состоянии завалить, уже не дают экспы. А те, которые ее дают, способны очень сильно огрызаться. Я отдаю себе отчет в том, что не могу знать всех тактических вариантов, позволяющих драться оптимально. Да и не только драться, а по максимуму подготовить чара к сражениям. И это еще один камень в огород разработчиков, которые приложили к игре мануал, заслуживающий эпитета "убогий". Наеду еще больше: местами он просто вводит игрока в заблуждение. Например, для инициализации аукциона мануал предлагает "... Click on Auction and your words will be carried throughout the entire Zone". Я обыскался в поисках чего-либо кликатебельного с надписью Auction. Напрасно, зато среди "слэшевых" команд оказалась /auc... Как вы думаете, эта команда указана в мануале? Правильно думаете.



Слышали бы вы, как эти скелеты мерзко хихикают



Так, поглядим во что девушка одета

Создается группа элементарно. Игроки, как правило, охотно идут на дело совместно, т.к. монстры совершенно не умеют вести схватки организованно, с несколькими противниками одновременно. Нападают на обидчика, кастанувшего атакующее заклинание, или на ближайшую цель. Добытые монеты и опыт распределяются внутри коллектива поровну. До последнего патча сгруппированные товарищи получали доступ к телам павших, что, естественно, не могло не привести к мародерству. Воплей отчаяния было столько, что эту фичу отменили.

Возможностей нагадить друг другу у игроков не так уж и много. Можно добить подраненного монстра, отобрав у другого чара экспу. Не припомню, чтобы этим кто-либо



Водичка демонстрирует отражения, как ей и положено



● Интересно, и кок этого ящеро зонесло в ноши холфлинговые угодья?



● То самоя квестовоя пиронья, которая зуб доет



занимался специально. Снимать добычу с чужих "трофеев" тоже не получится: некоторое время после "забоя" тело жертвы доступно только для того, кто его обработал.

Для плеркиллерства отведены специальные серверы, в обычных же условиях существует возможность подраться на дуэли.

Желающие кучковаться по-серьезному могут создать гильдию. Процесс сей связан с нахождением десяти единомышленников, которые должны сообщить по E-mail о своем желании геймастерам, изложить в специальной Хартии цели гильдии и все такое. Очень удобно, правда?

Основной вопрос

Если для вас графика игры является важнейшей ее частью, то можете покупать EQ. КрасОты вам гарантированы, возможности вашей новейшей видеокарточки найдут достойное применение. Если вас не пугает выполнение большого количества однотипных операций с целью перебраться с знного на n+1 уровень, если вы готовы выполнять задания местных NPC'ей в условиях неполноты исходной информации - то EQ окажется тем, что доктор прописал. Вы сможете со временем снять скриншот, на котором крутой чар в крутейшем прикиде попирает тело забитого чудища.

Если же вы считаете, что мультики "Союзмультфильма" выглядят на экране лучше, чем Q3, если вам важно не только завалить тысячи монстров, но и ощутить себя частичкой фэнтезийной среды, если вам важно с мечом или спеллбуком в руках защищать идеалы Добра от глобального Зла (или наоборот!) - ныряйте в Ultima Online.

Лично я уже определился. Я полным ходом играл в EQ, изредка наведываясь в UO, и во время одного из визитов гильдмастер Корик предложил прошвырнуться патрулем по третьему уровню подземелья Shame - вдруг какой-никакой PK зазевается... И посмотрел я на картину, когда четыре всадника в черной униформе вырезают монстров на своем пути, и почувствовал, что этот мир - реален. Несмотря на все его спрайты.

З.Ы. Совсем забыть успел: во время регистрации EQ потребует от вас сообщить, по какому плану вы собираетесь играть в дальнейшем (месяц, три, шесть), а также указать реквизиты вашей кредитной карточки. Не укажете - не поиграете и на протяжении того месяца, который "прилагается"к игровому боксу.

BIB The Tall

Вам и не снилось

Да, вы правы – заголовок, конечно, наглый. Но почитайте дальше, быть может, у вас изменится мнение. А там, глядишь, не только мнение, но и планы на ближайшее будущее.

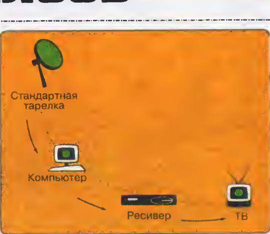
Как, по-вашему, устойчивый канал **365 КБит/с** – это хорошо или не очень? За какие деньги, спросите вы? За **21$** в месяц плюс стоимость специальной DBV карточки (от **170$**), плюс спутниковая тарелка НТВ+ (**35-40$**), плюс установка/настройка (от **40$**). Все это для обычного юзера, не корпоративного. Нужны подробности? Их есть у меня.

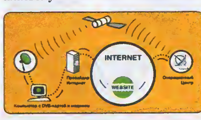
Девятого августа московское представительство корпорации Intel и компания "НТВ Интернет" сообщили широкой публике о совместном проекте "Демо-дни Intel/ НТВ Интернет". Корпорацию Intel, IMHO, представлять не нужно. НТВ вы тоже все прекрасно знаете, а про компанию "НТВ Интернет" докладываю, что сей провайдер Интернет-услуг был образован в начале 2000 года. Он является составной частью холдинга "Мемонет", принадлежащего "Медиа-Мосту". "НТВ Интернет" - первый телекоммуникационный проект холдинга, направленный на предоставление доступа в Сеть через спутник. Чтобы вы поняли, что за дело взялись далеко не новички, сообщаю, что этому крупнейшему отечественному медиа-холдингу принадлежат следующие ресурсы: web-сайты www.anekdot.ru, www.reklama.ru, www.msnbc.ru, www.zagolovki.ru, рекламная сеть reklama.ru, студия web-дизайна, журнал Internet (учтите, я не стал загружать вас перечислением медиа-компаний, не связанных с непосредственно с Интернет).

Где буйвол, Багира?

И вновь ваша правда – пора обнародовать еще несколько чисел. Но сначала я все же напомню пару общеизвестных истин. Первая: соотношение входящего и исходящего трафика в общем случае составляет для обычного пользователя, коими мы все очень часто и являемся, 10:1. Вторая: Pentium III сконструирован именно для максимально эффективной работы с Интернет, для чего его оснастили особым компонентом, получившим наименование "потоковые SIMD-расширения Интернета". Первая истина поясняет причину, по которой для нас значительно важнее скорость приема данных. А вторая приведена для того, чтобы владельцы третьих "пней" очнулись от спячки, осознав, что выложенные за "камни" средства наконец-то смогут принести полную отдачу.

Если кто не знает, есть у НТВ в собственности спутник Бонум, тот самый, который позволяет смотреть кучу спутниковых телевизионных программ. Использование его мощностей и ресурсов Eutelsat-W 4 и лежит в основе предлагаемой так называемой асимметричной схемы, при которой запросы в Сеть направляются по наземным каналам, а ответ поступает по спутниковому.





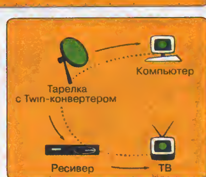
При этом возможно несколько вариантов. Если вы являетесь абонентом НТВ+, то для работы с Интернет и одновременного просмотра транслируемого НТВ+ фильма понадобится следующий комплект оборудования:



- тарелка НТВ+
- Twin-конвертер
- ресивер
- компьютер с DVB-картой и модемом

Если вам не захочется менять стандартный конвертер, то возможность смотреть телевизор и работать в Сети у вас будет только в случае совпадении поляризации сигналов.

- тарелка НТВ+
- стандартный конвертер
- ресивер



- компьютер с DVB-картой и модемом

Есть более экономичный вариант, при котором у вас будет возможность просмотра бесплатных телеканалов НТВ+ (не понадобится ресивер):



- тарелка НТВ+
- стандартный конвертер
- компьютер с DVB-картой и модемом

К вашему компьютеру предъявляются при этом следующие требования:

- процессор - Pentium II 233 Мгц
- операционная система - Windows 98 и выше
- RAM - от 32 Mb
- от 40 Mb на жестком диске
- модем - от 9,6 Кбит/с

Согласитесь, сервис с таким соотношением качество/стоимость нам еще не предлагали. При этом вам вовсе не обязательно отказываться от

услуг ISP, с которым вы успели “сжиться”, работая по обычной схеме. В то же время “НТВ Интернет” планирует предоставлять dial-up обслуживание для своих пользователей. Вам нужна “выделенка”? Нет проблем. Какой будет плата за трафик? Присядьте: платы за трафик не будет... С полным перечнем услуг желающие смогут познакомиться на сайте *http://www.ntvi.ru*.

Уже к концу этого года компания рассчитывает обслуживать порядка семи тысяч пользователей, а в следующем довести их число до двадцати тысяч. Как будет с дозвоном? Обещают, что емкость модемных пулов будет адекватна количеству юзеров.

Кстати, никто вам не помешает подключить к “спутниковому” варианту и локальную сеть.

Зона обслуживания? Везде, где можно принимать телевизионный сигнал НТВ+. Хотя нет, не везде, пока только на территории России.

Дайте пощупать?

“Демо-дни Intel/НТВ Интернет” пройдут с 30 августа по 10 сентября. Место проведения - крупнейшие компьютерные салоны Москвы: “Белый ветер”, “Валга”, “Клондайк”, “Партия”, R&K, “Техмаркет”, “Формоза”, а также – ГУМ и “Детский мир”. В каждой из этих торговых точек будет оборудован стенд с мультимедийным компьютером на базе процессора Intel Pentium III с тактовой частотой от 700 МГц и с выходом во Всемирную Паутину, предоставленным компанией “НТВ Интернет”.

В случае приобретения вами в ходе демо-акции компьютера и соответствующего “железа” для приема информации со спутника, вы сможете до конца сентября пользоваться спутниковым “НТВ Интернет” бесплатно.

Любопытные смогут получить ответы на возникшие вопросы, ежели воспользуются следующими координатами: телефон отдела “НТВ Интернет” по работе с клиентами - (095) 755-5570, E-mail - info@ntvi.ru.



● DVB карта NTVI-1 предназначена для приема цифровых потоков данных со спутнико и имеет интегрированный приемник открытого спутникового телевидения. Производство карты осуществляет немецкая фирма Technisat. Стоимость корты для клиента - $170 с учетом всех налогов



ZX Sinclair жив

Денис Гусев

Все еще жив...

У меня на даче мирно доживает свой век самый первый мой компьютер. Состоит он из одной только густо испещренной надписями клавиатуры, по три-четыре команды на клавишу, а все его возможности содержатся в рамках ничтожных ныне 48 килобайт оперативной памяти. Правда, есть еще дисковод 720 Kb, так что с магнитофоном валандаться не приходится. Но главное сокровище – кипы дискет с древними игрушками, которые я всегда мечтал хоть как-нибудь перенести на PC. В конце концов, это удалось сделать.

История этого восьмибитника до слез печальна. 1982 год ознаменовался тем, что Синклеру нарастили память с 16 до 48 Kb, а 1986 – до 128 Kb. И все бы шло хорошо, да только совершенствовался бедный Синклер слишком медленно. И вот в конце 1988 года выпуск всех моделей был прекращен за ненадобностью. Так что ZX Sinclair, он же - ZX Spectrum, нашел последнее пристанище лишь у преданных фанатов, да в разнообразных змуляторах, коих из Интернета можно скачать во множестве.

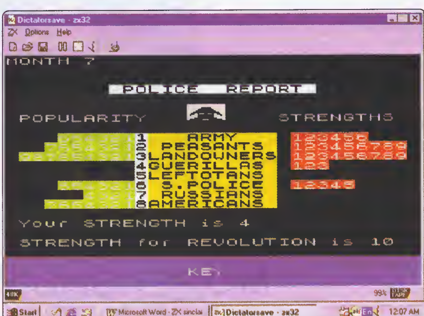
ZX Spectrum Emulator for Windows 95

Эмуляторов накопилось за долгие годы много, почти все они - под DOS, причем реализованы довольно мерзко. Я уже совсем было отчаялся обнаружить что-нибудь стоящее, но как-то нашел ZX32 – наиболее удобную в обращении реинкарнацию Спектрума. Не вдаваясь в технические подробности, отмечу самое главное – этот созданный в 96-ом змулятор идеально подходит тем, кто хочет побаловаться в дорогие сердцу игры на своем могучем PC.

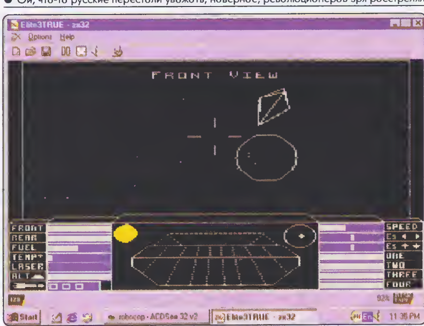
ZX32 обучен змулировать все разновидности Синклера: от Spectrum 48k до Spectrum +3, так что совместимость обеспечена. Проблемы могут начаться лишь с форматами файлов, поскольку поддерживаются лишь *.sna, *.z80 и *.tap, а в Интернете полно и всяких других так называемых memory images, благодаря которым и возможен перенос спектрумовских игрушек на PC.

Основное достоинство змулятора – удобный интерфейс и возможность реально поиграть. Достаточно открыть файл с игрой, и она почти мгновенно запускается. ZX32 поддерживает джойстик, так что мучаться со спектрумовской раскладкой клавиатуры необязательно, скорость игры регулируется, а самое ценное - теперь возможно легко записываться в любой момент, что на родном Синклере было практически недоступно. Кроме этого, позволяется быстро взламывать игрушки, напрямую роясь в ячейках памяти.

Спектрумовские ресурсы в Интернете достаточно обширны, но все же сразу найти конкретную игрушку не так-то просто. Я рекомендую обратиться на www.zx.ru, там есть неплохая система поиска игр, достаточно вспомнить точное название искомой, и вам ее мигом разыщут. Официальная страничка змулятора - zx32.home.ml.org, хотя взять его можно почти на всех крупных сайтах, посвященных Спектруму.



● Ой, что-то русские перестоли увожоть, новерное, революционеров зря росстрелял



● Спектрумовскоя Элито – сомоя прозрочноя в мире

Слово в защиту ветхих годами

Честно говоря, после просмотра стареньких и примитивных игрушек, давным-давно казавшихся чуть ли не откровением, иной раз задаешься вопросом, КАК в этот ужас зеленый, в это скопище кошмарных пикселей я раньше мог вообще играть. И сразу становится ясно, какие игры до сих пор можно уважать, а какие теперь недостойны даже упоминания. Впрочем, у каждого счастливого обладателя Синклера наверняка найдется целый список незабвенных реликвий.

Очевидно также, что заядлых поклонников Спектрума уже не переделать, они даже Warcraft и UFO пытаются на ZX Sinclair перенести. На мой взгляд, адаптировать писишные игрушки под 128 Kb бессмысленно, ведь рядового любителя Quake 3 все равно никакими калачами в мир Спектрума не заманишь. Увы, больной скорее мертв, чем жив.

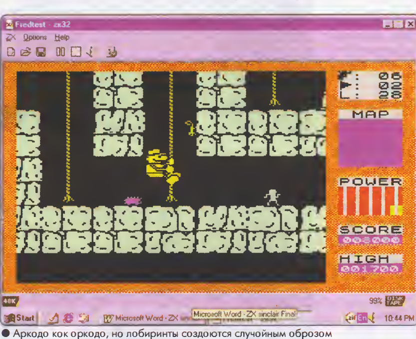
Единственное, что может продлить вялотекущую жизнь Синклера – так это некоторые его уникальные игры, которых и на приставках не найдешь, и на PC уже не встретишь. Ниша простых, но умных игрушек все еще пустовата, и Синклер все еще держит в ней кое-какие позиции.

Конкретно

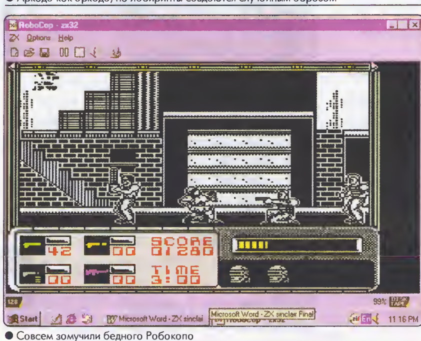
Dictator – игра текстовая, но в ее случае отсутствие графики совершенно не раздражает. Потому что, восседая в кресле властителя банановой республики Ритимбании, как-то больше думаешь о делах государственных. Голова идет кругом от проблем, связанных с армией и тайной полицией, крестьянами и помещиками, гадкими повстанцами и подлыми лефтотанцами, а тут еще и русские с американцами в качестве внешних благодетелей. Всего-то восемь политических сил, а обидишь кого - норовят покушение учинить, революцию устроить, свергнуть дорогого вождя. А если завтра война с проклятыми Лефтотанцами? И ведь каждый месяц прошения подают, вынь и положь, к примеру, бесплатное образование. Что характерно – можно из казны воровать прямо с размещением спертого в Швейцарском банке.

Zulu Wars может заинтересовать отпетых стратегов. Англичане как-то накликали на себя гнев благородных зулусов, которых когда-то водилось в Африке великое множество. И решили представители цивилизации жестоко истребить вредных дикарей посредством огнестрельного оружия. Да вот беда, в ближнем бою темнокожие куда проворней, да и числом поганцев раз в десять больше. Так что приходится, непрерывно отступая, выстраивать линию заградительного огня. А аборигены ничего не боятся, норовят самой массой задавить.

Помимо десятка оригинальных игр, Синклер обладает и сотнями стандартных для того времени стрелялок и леталок, гоночек и бродилок. И все это лежит сейчас мертвым грузом, ибо любая Sega в таком деле Синклера запросто переплюнет. Вот почему основное предназначение ZX32, к сожалению, заключается исключительно в утолении временами обостряющейся спектрумной ностальгии. Но, согласитесь, утоление ностальгических порывов - одно из самых больших удовольствий этой жизни.



● Аркодо кок оркодо, но лобиринты создоются случойным оброзом



● Совсем зомучили бедного Робокопо

● Зулусы - кок сорончо, все облепили

Ultima Chronicles Part IX

BIB The Tall

Мы строили, строили и наконец построили... Совсем не то, что хотели сначала, да и совсем не там. Рассказ Chaos Mage о его приключениях во время House Placement'а читайте чуть ниже. Sotnik'у просто обломно не повезло. Когда на Траммеле ставили башни и большие домики, он опоздал с заходом на сервер на 10 минут. Этого оказалось достаточно для того, чтобы все пригодные площадки были разобраны. Во время третьей фазы (размещение малых домишек) Сотника тоже не оказалось на месте. Скажем так, по техническим причинам.

Я уже начал рыться на аукционных сайтах, где предложений о продаже только что отстроенной недвижимости было в избытке. Башни и замки шли за реальную "зелень", а вот домишки поменьше можно было приобрести и за виртуальные 200-400 gold pieces (в зависимости от расположения).

Спасибо соотечественнику Ment'у, который раскрыл мне глаза на то, что умный народ умудряется находить местечки под застройку на старой доброй Felluca. С его подачи я отправился на Ice Island, где после получасовой разведки к своему немалому удивлению обнаружил незанятый плацдарм. Через несколько секунд на нем возникла малая башня - Black Watch Ice Tower. В течение следующих 15 минут к новостройке подошло несколько групп и отдельных чаров. Постояли, посмотрели и убрались восвояси.

Место оказалось весьма хорошим. Неподалеку - вход в подземелье Deceit, излюбленное место охоты прокачанных бойцов, воров и PK. Чуть в стороне - алтарь Honesty, возле которого всегда можно повстречать странствующих лекарей. Прямо рядом с башней постоянно спавнятся банды орков, которые охраняют пару запертых сундуков и пленника. С одной стороны - это здорово, есть практически неиссякаемый источник железа, в которое переплавляются содранные с монстров предметы. С другой - не очень хорошо, в наличии постоянная угроза персонажам, которым не всегда бывает сподручно драться. Тем более что вскоре стал очевидным мелкий, но очень досадный баг - из домиков нового типа невозможно баннить монстров. Ждем патча, который должен эту несуразность устранить, ждем, надо сказать, уже давно. И патчи уже были, но почему-то этот недостаток остался "неокученным".

Ускоренный способ прокачки STR, INT и DEX

Опробовано на собственных персонажах и на чарах сотоварищей по гильдии. Это не баг, просто так игрушка устроена. Не удивлюсь, если OSI скоро запатчит эту возможность

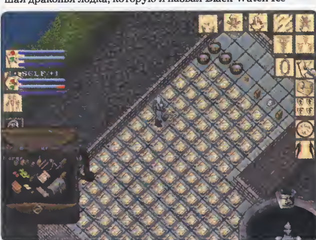
Для начала нужно распределить по скиллам все 700 скилл-поинтов. Сделать это просто, можно быстро прокачивать любые скиллы до отметки 25-30 единиц. Можно купить поинты всевозможных умений у NPC.

После этого нужно прокачивать определенные скиллы в диапазоне 0.0-10.0. Когда скилл вырастает до 10, его нужно опять понизить до 0.

Для STR - Arms Lore и Wrestling, для INT - Item ID и Spirit Speaking, для DEX - Musicianship и Hiding.

Все эти умения не требуют расходных материалов. Прокачаться до 100/100/25 можно в течение нескольких часов. Обратите внимание, работая с парой соответствующих скиллов (когда один растет за счет понижения второго) можно целенаправленно наращивать только одну из статистик.

Еще один плюс для BW Ice Tower - море начинается в двух шагах от входной двери. У берега обрела стоянку большая драконья лодка, которую я назвал Black Watch Ice



Излюбленная фишка всех картаграфав - раскладывать карты на крыше банка. Все равна их прадать невазмажна



Этат дамик стаит рядам с BW Farge. Он ачень скара упадет, этага момента ждем мы и еще куча чарав, катарые папрятались



Аснавная драка будет за ват эту самую Black Dying Tube

Dragon Refrigerator II. Первая лодка с аналогичным названием исчезла без следа. Вызванный гейммастер развел руками и сказал, что не в состоянии ее разыскать. Чуть западнее Ice Island проходит меридиан; если плыть вдоль оного, то можно совершать кругосветные путешествия.

Герой дня

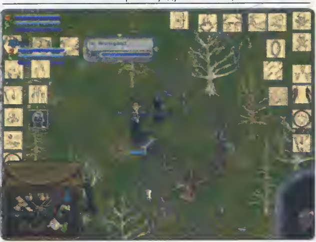
Сотник был отправлен в местную командировку в EverQuest, соответствующий отчет опубликован в этом номере. Красный murderer GM Smith Vanger изготовил для него запас оружия и доспехов, после чего вышел голым под открытое небо в поисках смерти. Самое удивительное, что никто не торопился его убивать. Мне даже пришлось попросить об этом встречного мага, намекнув ему при этом о причитающемся за голову Vanger'а вознаграждении. Намек возымел действие, и красный кузнец перешел в разряд духов.



● Роньше но месте этого мрочного сооружения был олторь Honesty. А теперь - Deoth Vortex



● Dworf выкопол свой первый сундук. Спосибо, Ment помог...



● ... А вот и сповн монстров :)

Дело происходило неподалеку от Ice башни, поэтому новоиспеченный призрак направился снимать красноту в подземелье Deceit. Мне неизвестно, сколько смертей "висит" на длинном счетчике Вангера, эту информацию невозможно получить при всем желании, даже заручившись помощью геймастера. Но для снятия каждой "зарубки" персонажу надобно примерно вести себя в онлайне в течение целых 40 часов. Веселая перспектива, правда? Впрочем, отыскалась одна уловка, которую я сейчас и эксплуатирую на свой страх и риск.

Дело в том, что в подземельях время течет быстрее. Вроде как. Ведь все в игре меняется, и никто не собирается сообщать игрокам о "залатывании" всевозможных дыр. Товарищ, который сообщил на одном из сайтов об ускорении времени, утверждал, что его киллер с 10 отметками на счетчике посинел на протяжении двух ночей пребывания в донжоне.

В общем, Вангер "отмокает" уже свыше двух недель. Как только заканчивается активная работа с другими персонажами, я ставлю призрак возле самого оживленного места, где сходятся стенка на стенку игроки и костяные рыцари. И врубаю ему два макроса с разным периодом повторения. В общем, рискую. Не любит OSI макроеров, бывает, за такое дело и экканунты баннит. Ладно, если наедут - напомню им, что Вангер оказался среди киллеров из-за их собственного бага с многократно срабатывающими ящиками-западнями.

Надеюсь, им хватит работы по поиску действительно вредных игроков. Например, тех, которые научились делать дублированные предметы (duped items). Из-за них экономика UO переживает сейчас "сдвиг по фазе", в игре ощущается нарастающая инфляция из-за duped money. Цены на производимые игроками товары выросли в три-четыре раза. Стрелы полгода назад продавались по 3 GP, сейчас - по 10-12. Да и выделывать их нет особого желания, т.к. на одну стрелу нужно потратить полено плюс перо. А на это же полено найдутся покупатели, готовые заплатить за него от 10 до 20 GP. OSI грозится со временем выловить из обихода дублированные предметы, а также изъять порядка 70 процентов денежных средств.

Рыбачок

В последнее время я все больше и больше играю за Black Dwarf'a. Копаюсь в сундуках с ценностями и качаю, качаю мастерство Fishing. Я и в реальной жизни люблю рыбалку, а тут полюбил ее еще больше. Качать это дело просто, главное - постоянно менять место ловли. С определенного уровня повышение скилла будет только в том случае, ежели ужение хвостов происходит вдали от берега.

Проще всего - прикупить лодку, вывести ее в море-окиян к меридиану и отправить вокруг местного света. Заброс удочки можно поставить на макрос (с помощью Ultima Assistant, который позволяет использовать в макросе не предыдущую



● Сотнику демонстрируют оброзец внутреннего убронство молой бошни

цель, а точку, "привязанную" к лодке). Сильно отвлекаться от игры все равно не получится, т.к. лодка будет утыкаться в другие суденышки и останавливаться.

На "рыбном" форуме проскочила рекомендация по быстрой прокачке фишинга на верхних уровнях мастерства. Оказывается, море поделено на квадраты со стороной 8 "шагов". "Советчик" рекомендовал при получении роста скилла отплыть на 8 позиций в любую сторону (в соседний квадрат) и там забрасывать снасть до поимки рыбы. При этом вроде как скилл должен был подрасти опять. Попробовал - фигвам.

По моим наблюдениям, как и многие другие скиллы, прилично прокачанный Fishing ведет себя следующим образом - он растет на 1.0-1.4 во время интенсивной ловли в ходе Power Hour. При этом желательно непрерывно плыть (носом вперед, при этом скорость лодки максимальна), т.к. вероятность результативной попытки достаточно велика - если в очередном квадрате можно поднять скилл, вы успеете его поднять.

Начиная со скилла 80 рыбаки вылавливают Small Fish четырех типов; если такую скушать, то на короткий срок у персонажа вырастет значение одной из основных характеристик. Также периодически вместо рыбешки вы будете вытаскивать на поверхность морских змеюк. Это не слишком крутые монстры, один на один с ними вполне справится маг средней руки. У Black Dwarf на каждую змею уходит сейчас 4-5 Energy Bolts, при этом удается обходиться изначальным запасом маны. Черный Карла недавно перешел как маг в среднюю весовую категорию. Основные магические скиллы: Magery, Intellect Evaluation, Meditation, Spell Resistance – уже прокачаны до приличного уровня. Можно ходить по Ультиме с криками: "А вот кому накастованных демонов? От яда избавляем, лечим, оживляем!".

При скилле 90 в инвентори некоторых всплывших рептилий можно обнаружить карты сокровищ, а также Special Fishing Net. О которых я никогда раньше и слыхом не слыхивал. Естественно, заполучив первую такую спецсеть, я тут же ее забросил. Через несколько секунд вокруг лодки нарисовались сразу две глубоководные змеи, которые немедленно атаковали неподготовленного Dwarf'a.

В следующий раз я уже не спешил - скастовал пару демонов прикрытия, забросил сеть, вытащил змею и двух водных элементалов и... отреколлился в башню. Подлечившись, вернулся на лодку. К этому моменту один из элементалов уже исчез, а второй и змея находились на последнем издыхании.

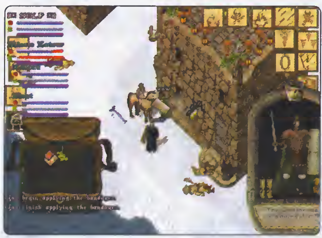
В общем, мне эти сети понравились, уже целых семь штук легли рядышком на полу второго этажа башни, образовав очень даже симпатичный прикроватный коврик :) .



● Серверная война в разгаре. Осиротевшая Nightmare



● Black Dwarf качает скилл Cartography



● Сатник галантно залечивает раны полуголой всадницы, пострадавшей в бою с орками возле Ice Tower



● Dwarf пробует на собственной шкуре заклинание Polymorph. А ничего демон получился?



● Vanger за пять минут до смерти

Грандмастер

Последние три поинта Fishing я прокачал, не дожидаясь Power Hour. Прошло еще пятнадцать минут, и за мной увязалась очередная глубоководная змейка. После недолгой драки я оказался владельцем бутылочки с SOS-сообщением. Давно я не видел таких на вендорах, раньше они продавались за три тысячи монет. Еще один щелчок на бутылке, и вместо нее у меня в инвентори образовался свиток с запиской, содержащей точные координаты кораблекрушения.

Запускаю UO Automap, ввожу полученные координаты и выставляю маркер. Определяюсь с курсом и начинаю попутную ловлю рыбы. Оказавшись в точке, забрасываю удочку и вылавливаю... человеческую голову. За ней - симпатичные ракушки, сандалии и, наконец, тяжелый черный окованный железом сундук. В котором числится 24 предмета.

Каждый раз при ID Detect внутри что-то замирает :) .

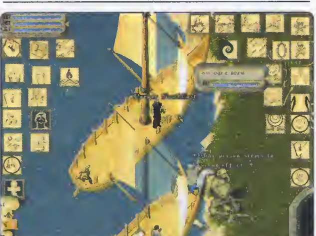
На этот раз ничего приличного среди содержимого не нашлось: тысяча монет, магические реагенты, драгоценные камушки и бижутерия, кое-какое оружие и доспехи - стандартный набор для любого сокровища 1-го уровня. Зато - никаких тебе спавнящихся монстров, западней и замков.

За прокачкой рыбацких навыков слегка отошли на второй план поиски сокровищ. Dwarf вырыл только несколько сундуков, в основном тех, к которым не надобно было плавать по морю, все - первого уровня. При этом я стал свидетелем уничтожения монстрячьего спавна, возникшего при выкапывании сокровища третьего уровня. Дело было на небольшом острове, у берега стоял Ogre Lord, на которого, не нанося особого вреда, "тявкали" два Blade Spirits. Было понятно, что я подоспел к развязке, т.к. на соседнем корабле стоял оставшийся не у дел GM Provoker. Звери были стравлены и уже успели порешить друг дружку. Выжившего победителя добили в течение нескольких минут.

Корик мне позже рассказал об одной подобной экспедиции, когда группа из нескольких прокачанных бойцов оказалась зажатой на таком же островке во время обработки карты не то четвертого, не то пятого уровня. Когда лопата Treasure Hunter'а вонзилась в землю, из ниоткуда возникло порядка десяти личей и лич-лордов. Маневрировать было невозможно, и всех кладоискателей перебили. Вызвали по аськe подмогу - на лодке подошли маги, которые оживили бедолаг. Финальным штрихом оказались тщетные попытки открыть добытый с таким трудом сундук. Ни у кого из присутствующих не оказалось достаточно высоко прокачанного умения Lockpicking.



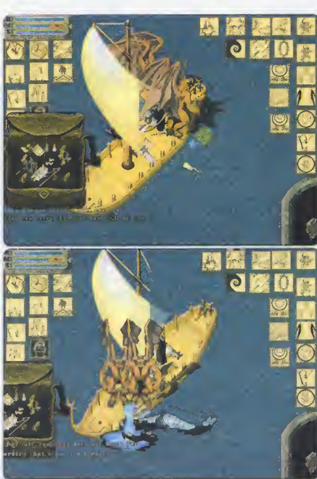
● Именно в этом месте после каждого перезопуска сервера но столе возникоет воза с фруктами. Сотник но экскурсии



● Огровый Лорд почти что чихать хотел но натровливаемых на него Blade Spirits



● Посреди моря-окияна стоит змеиная колонна



● Безопасным может быть не только секс, но и рыболко. Перед забросом Speciol Fishing Net были скостовоны два демона

И вот чего я совсем уж не ожидал - в одном из добытых Dwarf'ом сундуков обнаружился лук, подобного которому у Сотника еще не было - Emminently Accurate, Durable of Vanguishing. Вот тебе и первый уровень. Продавать я его не собираюсь, но тысяч 15-20 за такую игрушку затребовать можно было бы.

Перед самой сдачей номера Dwarf провел еще пару экспедиций, после которых я понял, что у меня все еще впереди. Первое фиаско ждало меня на подходе к точке, указанной на выловленной с морской рептилии карте. Дело было на острове, а ближайший городок носит название Serpent's Hold. Как оказалось - носит недаром. Dwarf скастовал демона-хранителя как только вышел за околицу. Вскоре на экране появилась надпись "Silver Serpent". Я догадывался раньше, что это неприятный монстр, но не знал, что настолько. Моего чара очень быстро догнали, отравили и укокошили окончательно. Демон продержался немногим дольше.

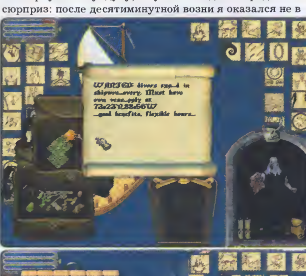
Вторая неудача подкралась незаметно :) . Место было как место, сундук как сундук. Вот только при его появлении нарисовалась действительно могучая кучка монстров - пара горгулий, гейзер, огр и земляной элементал. Я совсем забыл, что уже научился декодировать карты второго уровня. Именно такая мне и попалась. Убежать далеко "чуть-чуть" не получилось. Автокарта навешивает дополнительный лаг, небольшой, но достаточный. Нужно было отключить "до того, как".

Я подумал-подумал и решил, что все-таки Dwarf справится здесь сам. Городок Occlo - неподалеку, я подлечился, затарился в банке реагентами и вернулся "отомстить за гостеприимство".

Пока кастовал демонов, на этот раз по две штуки, пока стравливал их с обидчиками - тело карлы исчезло. Как-то слишком быстро, но факт - упрямая штуковина.

Вернулся к сундуку, и тут меня ждал очередной сюрприз: после десятиминутной возни я оказался не в состоянии его открыть. История, рассказанная Кориком, повторилась. Прокачка магических умений загнала вниз Detect Hidden и Disarm Traps. Да и Lockpicking в 60+ оказался suxx. Нда, ситуация. Придется опять рыться на форумах в поиске дополнительной информации. Неужели одинокий охотник за сокровищами все-таки обречен на гибель во время добычи продвинутых сундуков? Есть какая-то тактика, связанная с предметами, обеспечивающими временную невидимость.

Вот и получается, что пока еще переходить к тэймерству рановато. Буду качать Black Dwarf'а до ощутимых успехов.





Содержимое только что добытой SOS. А вот и сокровище



Dworf но втором этоже Ice Tower, пол устлон ковром из Speciol Fishing Net



Silver Serpent шутить не любит



Это не серверноя война, это подмеченные невидимым призроком подлянки в подземелье

Как Derkon ставил дом

Alexander Volodkovich aka ChaosMage

Дома! Как много в этом звуке... Отсрочка установки собственного пристанища в мире UO на несколько месяцев дала мне время заработать. Теперь я мог себе позволить не маленький домик, а любой дом меньше башни. На нее денег не хватило - раскачка некоторых умений поглощает массу средств. В конце концов я остановил свой выбор на вилле. Симпатичный домик, можно поставить кучу надежных контейнеров - нелишняя особенность для моего Derkon the Smith! Вилла занимает относительно небольшую площадь и, следовательно, я имею больше шансов успешно установить ее. Вот так я рассуждал. Вот так я заблуждался...

Накануне на одном из форумов кто-то задал вопрос - облажаются ли OSI и на этот раз. Ответом было единодушное "ДА!".



● А эта меня занесло в Vesper, Felucca. Так люди качают Carpentry и параллельна прикалываются. Каму Hausing, а каму и Pawer Haur

После томительного ожидания настало утро второй фазы - установка всего, что больше мелких домов и меньше замков. За два дня до этого Derkon the Warrior забрал Villa Deed из банка и спрятался на предполагаемом месте строительства - у перекрестка дорог недалеко от пустыни и болота. Отличноеместо для торговли!

Итак, на часах 6:45 - вхожу в игру. Все Ok, подвохов не видно. Нужный Deed - в рюкзаке, и я знаю, по какому пикселю надо кликать. Я готов ко всему! Но только не к тому, что произошло - к Telestorm. Смысл этого феномена вот в чем - подсервер, поддерживающий этот участок мира, оказался перегруженным и сообщил, что сейчас выкинет меня с Trammel куда-то на Felucca (может, прямо в объятья PK?) Успел ткнуть в меню переноса в кнопку Британнии и попал туда. Реколлюсь к гильдии. Там зарываю moonstone, благо их дают на халяву при таком обороте дела. Жду. Не работает.

Повторяю попытку. Наконец портал открывается, и я попадаю обратно на Trammel. Вокруг - новые дома. Ага. Процесс пошел. Телепортируюсь на прежнее место. Успеваю заметить, что место все еще свободно и... опять попадаю под Telestorm.

Начинаю звереть. Опять переношусь к гильдии. Зарываю камень. Не работает. Пробую второй и третий раз - облом. Надо идти в гильдию за нормальным камнем. Захожу в дверь и... клиент намертво повисает. Ругая OSI последними словами, перегружаюсь, вхожу в Internet и... получаю предупреждение типа "Не мешайте другим спокойно ставить дома. Мы пустим Вас в игру только через два часа". Так. И какое отношение ко мне имеет сообщение, предназначенное для тех, кто успешно поставил дом? Ругаю OSI еще сильнее, вхожу в игру (не без тормозов конечно, как же без них?) своим кузнецом. Бегу покупать новый Villa Deed и лошадь. Мчусь на свое место и, разумеется, вижу там новенький домик.

● Сатник выпускает пар после правала hausing, а я любуюсь но очень зрелищный баг

В то утро я объехал 80% всей карты. Где-то возле гор к западу от Trinsic я встретил Сотника. Мы объединились в партию, чтобы общаться в самой игре не отвлекаясь на аську, и разъехались искать свободные места, попутно ругая криворуких уродов из OSI. По аське я все же болтал - с AVENGER - еще одним членом Black Watch гильдии. Его настроение было еще хуже моего. В то время сообщения типа "I HATE OSI, OSI SUXX" передавались по аське и в самой игре тысячами. Народ зверел. Наконец, рядом с Minoc я обнаружил голодного тролля, понял, что монстров снова включили и моему кузнецу в таких условиях ничего не светит. Так бесславно закончились мои мечты о собственной вилле. Сотник тоже согласился с тем, что Small Stone Tower - это все, что нам светит.

Из всех "бомжей" гильдии в тот день домиком (виллой вместо замка!) обзавелся, кажется, один Maelstrom. Он же пригласил меня поставить свою маленькую башню рядом, но основной точкой для последней попытки была выбрана все же "долина" в горах к северу от Minoc. Хорошее место для рудокопа! Кстати, после этих событий я встретил у банка персонажа, раздающего свои шмотки, деньги и реагенты - его все это достало, и он решил завязать с игрой навсегда.

Потом настало новое утро - утро третьей фазы. Опять половина седьмого. Подсоединяюсь и... вижу на своем месте толпу из десяти человек. Да, думаю, совсем плохо. Ну ладно. Ждем. Народ сдержанно болтает, в воздухе повисло напряжение. Время - ровно семь часов. Палец держит нажатой кнопку макроса LastObject(deed)/LastTarget (заранее рассчитанная точка на земле). Некий придурок донимает всех совершенно неуместной раскачкой музыкального скилла.

Прибежал и убежал какой-то спаммер. Напряжение нарастает. АГА! ВОТ! ДА, УСТАНОВИТЬ ДОМ! Все... Опоздал. В таких ситуациях выигрывают люди с минимальным лагом. Последнее, что я вижу перед телепортацией, - того новичка-барда, заходящего в новый дом с криком "FOR SALE $$$!" Ненавижу таких... Переношусь к дому Maelstrom'а и вижу, как полтора десятка чаров разбегаются от свежепоставленной башенки. Так. И здесь ничего не све... Telestorm.

Проделываю уже знакомую операцию. Попадаю на Trammel, и опять повисает компьютер. Перезагружаюсь и получаю ненавистное сообщение о двухчасовом периоде. Между прочим, после всех этих событий я вызвал Советника. Тот появился после четырехчасового ожидания и посоветовал мне обратится в службу технической поддержки. Очень оригинальный совет, а главное - полезный! Ответа от них я так и не дождался.

В тот день я серьезно подумывал о выходе из игры. В отличие от Сотника я сейчас играю в основном своим мастеровым, а ему дом нужен как воздух - для вендора, для хранения готовой продукции, для обмена предметами с другими персонажами.

На следующее утро AVENGER предложил мне купить у него workshop на Felucca, как раз у шахт Minoc. Но по дороге мы встретили персонажа, продающего такой же workshop в лесах Yew. Пошли, посмотрели. Отличное место. Почти без монстров. Ну, я и купил его за кучу денег, о чем не жалею. Надоело мне бегать.

AVENGER тоже приобрел себе дом по соседству. Все довольны... почти. Уже потом бывший хозяин моего дома признался, что эта сделка была не первой и не второй, а скорее двадцать второй!

Вот так все закончилось. Бардак позади. Но все могло быть гораздо лучше.

А Сотник таки поставил себе башенку - рядом со spawn spot орков на Ice Island.



Макра, макра, макра! И все присутствующие, краме спаммера, делают та же самое. Напряжение нарастает. Обратите внимание на время



Даведенный да бешенства AVENGER сабирается званить сваему кангрессмену. Америка! :)



Counselor пришла, кагда я качал Healing. Ничега лучшега, как пасаветавать мне обратиться в службу паддержки, ана не придумала



Дам, милый дам! В радных стенах и скиллы качаются легче :)

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	6	Diablo II	Blizzard	RPG
2	34	Planescape: Torment	Interplay	RPG
3	75	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
4	5	Icewind Dale	Interplay	RPG
5	44	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
6	77	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
7	26	The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategy
8	84	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
9	36	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
10	22	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
11	52	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
12	35	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
13	62	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
14	44	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
15	89	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
16	27	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
17	8	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	RPG/3D Action
18	92	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
19	70	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
20	122	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
21	32	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
22	38	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
23	7	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
24	39	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
25	91	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
26	22	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
27	37	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
28	6	Deus Ex	Eidos	Action
29	61	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
30	10	The Longest Journey	FunCom	Quest
31	19	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
32	28	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
33	51	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
34	19	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
35	19	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
36	96	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
37	61	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
38	15	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
39	18	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3D Action
40	37	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
41	44	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
42	79	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
43	8	Ground Control	Sierra	Strategy
44	10	MDK 2	Interplay	Arcade
45	73	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
46	35	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
47	40	Fifa 2000	EA Sports	Sports
48	18	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
49	45	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
50	119	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
51	24	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
52	2	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
53	27	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
54	71	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
55	36	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
56	58	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
57	3	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
58	44	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
59	110	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
60	16	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	Sports
61	21	Space Empires 3	Malfador	Strategy
62	12	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
63	88	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
64	89	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
65	14	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	Action
66	102	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
67	49	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
68	47	NHL 2000	EA Sports	Sports
69	149	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
70	92	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
71	2	Dark Reign 2	Activision	Strategy
72	138	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
73	51	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
74	34	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	Racing
75	73	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
76	13	Risk II	MicroProse/Hasbro	RTS
77	35	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
78	28	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
79	53	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
80	26	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
81	4	Star Trek: Klingon Academy	Interplay	3D Action
82	61	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
83	14	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	Strategy
84	4	Steel Beasts	eSim Games / Shrapnel Games	Simulation
85	45	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
86	60	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
87	16	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
88	113	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
89	57	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
90	72	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
91	33	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
92	44	Driver	Reflections/GT	Racing
93	6	Soulbringer	Interplay	Quest
94	12	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
95	28	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
96	23	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports
97	5	Antietam!	Firaxis	Strategy
98	38	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
99	69	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
100	5	Earth 2150	TopWare	Strategy

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 397 от 14 августа 2000 года (c) 1993 Millidian

Чарты месяца

Пытливый читатель, который ревностно просматривает хит-парады в поисках своей любимой игры, может заметить смену лидера. За последние четыре недели Diablo II удалось спихнуть с вершины былого фаворита Planescape: Torment. Однако фанатам Blizzard не стоит расслабляться, взгляните на обилие ролевиков от Interplay, только в первой десятке их три. А Icewind Dale – очередной хитовый D&D-продукт за какие-то жалкие пять недель успел забраться на четвертое место! Почетные места занимают старички Heroes of Might and Magic 3 вместе с двумя своими аддонами (75 недель) и Alpha Centauri/Alien Crossfire (78 недель), на третьем и шестом местах соответственно. А вот Quake 3: Arena упал на 12 место, прошлые Квейки держались на первых местах до 80 недель, а этот не протянул и 35. Дольше всех остальных, почти три года, в сотне находится Total Annihilation, она протянула уже 148 недель – очень приличный срок.

Никаких сильных потрясений, кроме взлета Icewind Dale, за прошедшее время не случалось, оно и понятно – лето. Но впереди осень, а значит время релизов, так что встретимся через четыре недели.

Константин Подстрешный

Рубин

Tank Socket

http://www.gamesocket.com/tank.html

Железное зверье

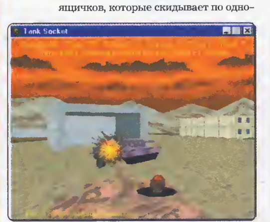
Как можно догадаться из названия, главные герои игры – танки. Танки любят питаться соляркой, ездить, но, что важнее, стрелять! Поэтому придется нам стрелять много, стрелять часто!

А стрелять мы будем не по какому-то "AI", а по таким, как мы, по простым геймерам. Потому что Tank Socket относится к жанру online action. Как еще добавляют от себя разработчики, что, как будто, это еще и free for all. То есть, простое месиво. Ну-ну. Они, наверное, ни разу не играли в свое детище. Игра так же похожа на месиво, как я (Боже упаси!!!) на анрильщика. На самом деле это - чистый Team Play.

Потому что...

Потому что, хоть в игре и отсутствуют команды (здесь каждый танк раскрашен по-своему), нету чата, по которому можно было бы договориться о сотрудничестве, зато присутствует ум игроков. Ибо по одному играют только кретины.

В самом начале игры вам дают 25% брони, 5 ракет и чуток патронов. Это есть очень мало. А пополнить амуницию можно только с помощью ящичков, которые скидывает по одному вертолетик (летает, кидает, сохраняет нейтралитет, убить нельзя), но и ящички вам особо не помогут.





А поможет вам такая вещь, как ... напарник!!!

"Откуда ж мне его взять?"- спросите вы. "А не надо во всех палить, батенька!"- отвечу я вам:). Дело в том, что если переключить камеру на карту местности (F2), то вы увидите имена игроков и где сами игроки находятся.

А среди имен очень часто встречаются такие, как RUS, T-34, T-72 (в игре можно ввести имя, состоящие из трех букв) и т.д. Так вот в них-то и не стреляйте. Правда, одно то, что вы в них не стреляете, ничего не скажет игроку о ваших благих намереньях. Но есть другие способы вербовки напарников. О них – ниже.

Вербовка

О, смотрите, какой-то USA гонится за RUS, который уезжает от янки задом наперед (тут надо убегать от погони только задом наперед – легче увернуться от ракет. Я один раз ускользнул от семи ракет), и совершенно не стреляет: патроны – того... Зато янки по нему бьет так, что сдохнуть и не жить!%-)

Так пусть познает проклятый капиталист термоядерную мать Кузьмы!:) Вдарьте по нему хорошенько!!! О, отлично. Танк USA стал черным и не двигается. После такой услуги, нормальные люди сразу к вам примыкают.

"Примыкание" означает дружно мочить гадов, которые осмелятся подумать о вас что-то неправильное.;)

Хотя и это не всегда работает. Я вот, например, один раз спас незадачливого раша-танкиста от трех злых дядей. Так вот, даже после этого "напарник" стрелял в меня. И вот, что я сделал. Подъехав вплотную к "напарничку", я повернул чуть-чуть танк и стрельнул рядом с ним. Потом опять направил дуло на него, потом опять стрельнул в сторону. И т.д. Потрачено было семь(!) патронов, но я добился своего!:) танкист был завербован!

Как это все реализовано?

Как я уже говорил – простенько. Все действие происходит в маленьком военном городке. Здания не взрываются, да и вообще, никак не реагируют на что-либо. Им конкретно наплювать на пущенную в них ракету: " Что это было?":). Башня не крутится, а танку накакать, куда вы в него попали. Танк вовсю цепляется бортом за выступы чего-либо – ну прямо как в Ку2!;)

Звук чуть лучше. По нему хоть можно определить, где сейчас происходит баталия, и что по тебе выпущена ракета.

Снаряды соглашаются лететь на 12 метров, ракеты – существенно больше. Так что не пытайтесь бить снарядами из одного конца карты в другой, как это делал один парнишка, который очень хотел убить меня.:)

Для игры вам понадобится семь клавиш: F2, стрелки, пробел и кнопка Insert.

А среди всех этих условностей расположились океаны адреналина! Игра поглощает вас всего, без остатка.

В заключение

Играть или не – решать вам. Хотя... все же я советую – играть!:)

Игра, хоть и старая (97 год), но хорошая.

Так, что берегите ракеты, напарника и свою спину. А у меня тута противник по трем часам намечается...

P.S. Игра бесплатная

P.P.S. Народ садится в танки к часам 17 по Москве.

(Авторская орфография сохранена)

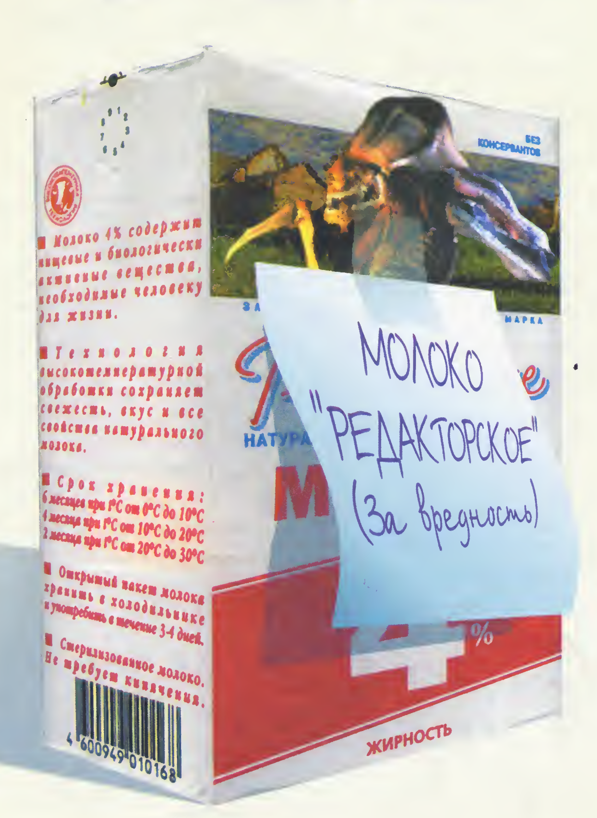
Комментарий редакции

Особого восторга игра у нас не вызвала, но убить рабочий перерыв на нее можно вполне. Для начала придется скачать с указанной выше странички полумегабайтный клиент. Игровое поле весьма невелико. За краткое время знакомства усечь закономерность, по которой танки противников отдают концы тоже не удалось. Танк чернеет, когда показатель энергии сбивается в ноль. Не получилось и обнаружить какие-либо различия в реакции цели на попадание снарядов или ракет в лоб, область бензобаков или борт. Чем дольше ваш собственный аппарат остается в живых, подбирая сбрасываемые вертолетами ящики, тем выше становится показатель его живучести.

Не вполне понятна и идея разработчиков, связанная с обзором. Вы уже повернулись, а пейзаж отработает поворот секундой позже. Идеи автора материала по вербовке союзников выглядят тоже сомнительными. Какая уж тут вербовка, когда играет пара-тройка человек, да еще три танка стоят "для мебели", не реагируя на всаживаемые в них "подарки".

А вот идея рассказать народу о сетевой игрушке нам понравилась.

Z - ZONE


МОЛОКО
"РЕДАКТОРСКОЕ"
(За вредность)
БЕЗ КОНСЕРВАНТОВ
МАРКА
НАТУРА
%
ЖИРНОСТЬ
Молоко 4% содержит пищевые и биологически активные вещества, необходимые человеку для жизни.
Технология высокотемпературной обработки сохраняет свежесть, вкус и все свойства натурального молока.
Срок хранения:
6 месяцев при t°C от 0°C до 10°C
4 месяца при t°C от 10°C до 20°C
2 месяца при t°C от 20°C до 30°C
Открытый пакет молока хранить в холодильнике и употребить в течение 3-4 дней.
Стерилизованное молоко. Не требует кипячения.
4 600949 010168

HUMOR

Составили:
Александр Савченко и
Константин Подстрешный

Ищете универсальную бухгалтерскую программу? С разными настройками? С доступом к любому оборудованию? – Попробуйте ASSEMBLER!

Развивающая память игрушка. При старте показывает вам на некоторое время поле, заполненное различными иконками, после чего прячет их, а вы должны искать их по всему компьютеру... Более сложная версия игрушки предполагает поиск иконок в Интернете.

Кликуха – это не то, что вы подумали, а компьютерная мышь!

Windows 98 испугалась и наложила в своп.

Случай, подсмотренный на оптовом рынке:

Молодая пара, по-видимому, муж и жена, останавливаются около ларька.

– Паш, а Паш, памперсы Катьке купить надо, – говорит жена. – Ты что, не помнишь? Обещал ведь, что сегодня купим...

Муж смотрит на нее, как на сумасшедшую:

– Какие памперсы?! У нас за Интернет не заплачено, а она памперсы хочет покупать!

Пришел на работу, включил компьютер, к Интернету подключиться не смог... Пришлось работать.



Штирлиц вошел в комнату.

За стеной послышались шаги.

“Надо сохраниться”, – подумал Штирлиц

– Я так горжусь своим сыном. Он системный программист, пишет на Дельфи и на C++, проектирует SQL-базы и занимается разработкой серверных приложений.
Но мальчишки – всегда мальчишки. Он опять принес откуда-то Doom-2 и снова гоняет по 7-му уровню, забыв про работу и учебу. Раньше я пользовалась обычными средствами: deltree doom2 /y; F8, Enter, Enter; delete *.*, но у сына всегда находилась системная копия или он запускал Unerase. Приходилось стирать заново. От подруги я узнала про format C: /U. Format – это чудо! С ним от файлов не остается и следа. Теперь я пользуюсь только им! Чисто! Чисто! Чисто! Стирает даже то, что другим не под силу!

... Я пришел к тебе с дискетой – рассказать, что сеть упала

Как правильно читать характеристики программистов

(Написано) ОБЛАДАЕТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ВЫСОКОЙ КВАЛИФИКАЦИЕЙ:
(Следует читать) Сегодня не сделал больших глупостей.
РЕВНОСТНЫЙ, УСЕРДНЫЙ РАБОТНИК:
Упрям, как осел.
ХАРАКТЕР ОБЩИТЕЛЬНЫЙ:
Часто поддает.
ИСПОЛЬЗУЕТ КАЖДУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ СВОЕГО РАЗВИТИЯ:
Часто поддает с начальством.
ОБЛАДАЕТ НЕОГРАНИЧЕНЫМ ПОТЕНЦИАЛОМ:
Хрен выгонишь до пенсии.
ЖИВОЙ УМ:
Удачно придумывает отмазки.
НЕ ВСЕГДА ТОЧНО ИСПОЛНЯЕТ УКАЗАНИЯ РУКОВОДСТВА:
Соображает лучше начальства.
ТАКТИЧЕН:
Знает, когда надо заткнуться.
К РЕШЕНИЯМ ЗАДАЧ ПОДХОДИТ ТВОРЧЕСКИ:
Всегда найдет кого-нибудь, чтобы тот выполнил его работу.
С ГОТОВНОСТЬЮ СОГЛАШАЕТСЯ РАБОТАТЬ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ РАБОЧЕГО ДНЯ:
Жена стерва.
АККУРАТЕН, ВНИКАЕТ ВО ВСЕ ДЕТАЛИ:
Зануда
ОБЛАДАЕТ СВОЙСТВАМИ ЛИДЕРА:
Имеет громкий голос.
ОСТРОУМЕН, С БОЛЬШИМ ЧУВСТВОМ ЮМОРА:
Постоянно торчит на анекдотных сайтах.
БОЛЬШИЕ ОРГАНИЗАТОРСКИЕ СПОСОБНОСТИ:
Приходит вовремя на работу.
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ЛОЯЛЕН:
Никуда больше устроиться не способен.
СВОЮ РАБОТУ ЛЮБИТ:
Вполне можно платить ему меньше.
ЧАСТО КОНСУЛЬТИРУЕТСЯ С КОЛЛЕГАМИ И РУКОВОДСТВОМ:
Всех задолбал.
ДАЛЕКО ПОЙДЕТ:
Имеет родню в дирекции.
ПЕРСПЕКТИВЕН, ДОЛЖЕН ПОЙТИ ДАЛЕКО:
Да, и подальше, пожалуйста, подальше.
ЭФФЕКТИВНО ИСПОЛЬЗУЕТ РАБОЧЕЕ ВРЕМЯ:
Часто смотрит на часы.
ИЗОБРЕТАТЕЛЕН:
Всегда найдет сто причин, чтобы делать что угодно, только не то, что требуется.
ЗАСЛУЖИВАЕТ ПОВЫШЕНИЯ:
Позарез нужна новая ставка.
СТРОГ, ДИСЦИПЛИНИРОВАН, ВЕРЕН СВОИМ ПРИНЦИПАМ:
Просто му@#к.

– Доктор, вы лечите боязнь открытых пространств?
– Конечно.
– А закрытых?
– Естественно.
– Видите ли, у моего сына и то, и другое.
– Ааааа... Квакеров мы не лечим.

– Вы уверены, что хотите удалить папку C:\TEMP?
– Да!
– В этой папке находятся файлы. Вы уверены, что хотите ее удалить?
– Да!
– Удаление этих файлов может повлиять на зарегистрированные программы. Вы все еще уверены?
– ДА! ДА! ДА!
– Эти файлы могут использоваться системой. Вы уверены?
– Пошла ты! – заорал админ и нажал Cancel.
– Ага! Испугался, – подумала Windows98

Идут курсы Майкрософт по Windows'98. Инструктор (И) читает лекцию чайникам-студентам, среди которых случайно затесался программист (П).

(И): Windows 98 – абсолютно надежная система, но если все же что-то случилось, то для этих целей существует утилита Scandisk, которая работает абсолютно безупречно. Главное – не вздумайте отключать автоматический запуск утилиты после сбоев в программе. Вот недавно был такой случай: один программист удалил Scandisk, и когда Windows 98 случайно повисла, то после перезагрузки жесткий диск был поврежден, а неисправность не была устранена. А на другом компьютере, где была установлена утилита, после сбоев в работе Windows 98 проверила диск, поставила новые параметры и для подстраховки перезагрузила компьютер.

(П): Ага, знаю я этот комп. До сих пор Scandisk'ом проверяется, ставит новые параметры и для подстраховки перезагружается.

Компьютерные законы Мерфи.

1. Если вам завтра надо сдавать программу заказчику, а вы еще даже и не начинали ее писать, то в течение часа должно произойти хотя бы одно из следующих событий:

– в вашем районе отключат электроэнергию.
– ваш кот прогуляется прямо по материнской плате включенного компьютера.
– отлаживая программу, вы случайно измените дату, вследствие чего сработает полиморфный вирус, который дважды форматирует винт, записывает в BIOS поэму "Евгений Онегин", а затем выводит на экран надпись "Йо-хо-хо!"
– ваш компьютер будет взорван мощным энергетическим импульсом из космоса.

2. Если вы оставили любимую девушку "поиграться с компьютером", пока принимаете душ, то должно произойти примерно следующее: она случайно ткнет мышкой на проводник, затем на папку "Temporaly Internet Files", а затем, опять же совершенно случайно, как раз тот графический файл с абсолютно неприличной картинкой, которую вы даже еще не видели.

3. Ни одна, подчеркиваем, НИ ОДНА чужая дискета, которую вы проверяете на вирусы, не содержит их. Вирусы содержат только те дискеты, которые вы не проверяете.

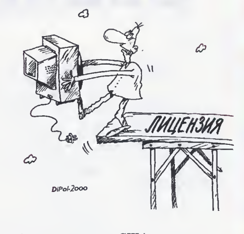
4. Если ваш компьютер не заводится и вы считаете, что проблема в процессоре, значит, виновата мать. Об этом вы узнаете, когда сгорит процессор, который вы попросили у приятеля для проверки.

5. Если летом, решив прикупить себе памяти, вы подумаете: "Подожду-ка я лучше до осени, куплю подешевле..." – значит, в августе стоимость модулей памяти увеличится раза в 4.

6. Драйвер для вашей сетевой карты не существует в природе, равно как и документация к вашей материнской плате.

Султан Брунея наконец-то дождался рождения наследника. И вот на его 5-й день рождения он сказал ему:
– Свет очей моих! Сегодня тебе исполнилось пять лет. Проси чего хочешь!
– Папа, хочу самолетик!
И султан купил ему Американ Эйрлайнс.
На следующий день рождения сынок попросил машинку.
Султан купил ему Крайслер Корпорэйшн.
На свой седьмой день рождения мальчик захотел посмотреть мультики. И султан купил ему студию Диснея.
Когда сыночку исполнилось 8 лет, мальчик сказал:
– Папа, я так устал от всей этой роскоши. Можно, я просто останусь дома, просто буду смотреть в окошко на облака и мечтать, как и все дети.
Султан купил ему Майкрософт...

Новости: "Управление МВД объявляет тендер на обновление офисной техники. Повестки разосланы всем заинтересованным лицам..."



Федеральный суд США постановил, что Microsoft надо разделить на две компании: одна будет создавать программное обеспечение, а другая считать деньги Билла Гейтса.

Билл Гейтс плохо учился в школе. На уроках он никогда не слушал учителей и все время смотрел в окно. Да... любил он окна...

В Windows2000, рядом с пунктом "Выполнить...", появился пункт "Выполнить недопустимую операцию".

Два компьютера по сети связались, один – другому:
– Мой хозяин вчера на одном сайте таких девочек разглядывал – ну c:\ твою формать!
– Потише ты, без ненормативной лексики, у меня тут дети в "тетрис" играют.

Разговор программиста с женой:
– Ты слыхала, что через 10-15 лет станет возможным иметь секс с компьютером?
– А тебе-то что? Для тебя ничего не изменится...

Лежат двое влюбленных в постели.
Она: - Милый, а ты помнишь, когда мы с тобой познакомились?
Он: - Погоди... ща отдышусь и пойду хистори в аське посмотрю.

http://www.anekdot.ru
fido7.kiev.anekdot
fido7.pvt.exler
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.anekdot.digest
fido7.ru.anekdot.filtered
fido7.ru.computer.humor

Леонтий Тютелев

Овальный уик-энд

От автора:

Уважаемые журналочитателя, при работе над данным повествованием, автор лицемерно презрел графические устои и физические закономерности. Автор вовсе не расист, даже не шовинист. Все главные герои вымышлены. Рассказ не рекомендуется читать лицам-старше-во-избежание.Добро пожаловать в Техасщину, бейбя!

"Мы с тобой в Америке, вот куда попали мы..."
А. Барто

День, как ни странно, опять начался с утра.

Встав по привычке рано, закусив свежей луковицей, отец семейства Джонсонов по кличке Большой Билл отправился будить жену. Делал он это очень просто. Фривольные американские нравы позволяли папаше смело подойти к мамаше и элементарно "дыхнуть" на нее крайне тяжелым и абсолютно неудобоваримым запахом.

Муха, ползавшая по лоснящемуся лицу трудовой американской женщины, бесшумно опрокинулась и, подрагивая лапками, скончалась. Бывалое животное не выдержало наплыва ядовитых газов. Но жена не сдавалась, а лишь недовольно повела головой. Однако даже самые стойкие бойцы бессильны перед лицом продолжительной газовой атаки. Через несколько минут активных дыхательных упражнений мужа Лесси, не выдержав, метко ударила ему промеж глаз и гневно воскликнула:

- Кто тут сказал, что доброе утро!?

Дебиловато улыбаясь, Билл попятился назад, приговаривая, что, дескать, дорогая, домкрат, понимаешь, сломался, вот, хотел, чтоб пособила.

Подумав, муж добавил:

- Комбайн-то с шиной проколотой третьи сутки стоит, в магазин не на чем съездить. Может, подержишь пару часиков?

- Еще не решила! - отрезала супруга и, взвизгнув, выпрыгнула из кровати.

"Вот до чего доводит увлечение ушу!" - с горечью подумал озадаченный муж и направился будить сына.

Бенджамин лежал на кровати вверх ногами, вниз головой. Отчаянно храпя, подросток совершал "разнокалиберные" жесты руками, подергивал конечностями и усиленно сопел. "Спит!" – сообразил отец.

К слову, глава семейства подвида Джонсонов был просто помешан на применении разнообразнейших способов побудки мирно посапывающих членов семьи. Иногда юморной отец въезжал, дико и азартно матерясь, прямо в спальню на любимом комбайне (нет, и спальня, и комбайн были нормальных размеров – обычно исчезала стена). Сыну регулярно попадало по голове чем-нибудь тяжелым. Бенджи также частенько купался в разного рода текучих субстанциях (пожарники, приятели папаши, не прочь были принестись за десять верст, дабы весело провести время). В общем, настроение всей семье Большой Билл умело создавал с самого утра, в зависимости от собственных пожеланий.

А сегодня настроение у него было праздничное. Стая хорошо откормленных свиней умело убита автоматной очередью, шкуры содраны, мясо заготовлено и продано за зеленые бабки. Стало быть, пришла пора отдохнуть!

Это вам не "Южный центр", это вам не Бруклин, это вам не Гарлем! Добро пожаловать в Техасщину !

Только вот отдых у Джонсонов в последнее время был несколько однообразен и порядком поднадоел: водка для родителей да компьютерный НАСКАР для всей семьи. И так уже несколько лет подряд. Пора

было что-то менять, и альтернатива у Джонсонов была.

Первый вариант - "Всемирный слет любителей толстых и откормленных свиней", что проходил раз в десятилетие в одном из крупнейших казино Лас-Вегаса.

Это было удивительно притягательное мероприятие: большое количество толстых, лоснящихся хозяев, хрюшки, борова, поросята, всяческие конкурсы типа: "Чья свинья больше наложит" или "Самый потный хозяин". Одним словом, культурный отдых для сей семьи.

Вторым вариантом значился старина НАСКАР – массовая любовь Америки. Да не просто по телевизору, а (впервые в истории семьи) LIVE!

На семейном совете мать простым большинством своего голоса (она могла перекричать стадо беспокойных бабуинов) решила, что часть бюджета пойдет на невиданное доселе развлекалово. Решено было отправиться на гоночный уик-энд в классе НАСКАР (ура!).

Эпохальное решение отпраздновали гигантской дракой с соседями по десяти квадратным милям – неграми Гангстерсонами.

Черная семейка давно уже не давала спокойно спать чистокровным "южанам". С соседнего гектара то и дело доносились звуки хип-хопа, который консервативные Джонсоны на дух не переносили, да постоянная пальба. Чаша терпения комбайнеров переполнилась, когда черные дети не менее черных родителей приехали "ставить на бабки" честных трудяг, мотивируя свои действия словами: "Wassup, this is my groove. Don't f*ck with my groove. C' mon pay da money and get da fu*k out!!!" ("Ты, че, в натуре, попутал, на мою территорию залез? Ты, казел, вали отсюда! Давай, бабульки гони, и пошел на..."). При этом братки ритмично раскачивались в такт музыке и курили непонятные сигареты. Бедные детишки, они еще не знали на кого нарвались...

Мать с дикими воплями ворвалась в тусовку, и через тридцать секунд негры, визжа и нецензурно выражаясь, рассыпаясь в обещаниях: "I'll be back, U R Dead men U gonna be six feet deep soon motherf*cker!" ("Счас, за пацанами сгоняем и вернемся, тебя мы уроем, чудило!"), в темпе перемещались в направлении своей "фазенды" на потрепанном "Бьюике". А отец кричал им вслед: "Это вам не "Южный центр", это вам не Бруклин, это вам не Гарлем! Добро пожаловать в Техасщину!".

Потом, правда, за бравую отвагу матери платить пришлось сынку. Братки поймали его в темном закоулке и немножечко помяли.

В общем, итоговая драка состоялась. Сначала – кулачный бой, потом – джентльменское перетягивание каната с разрешенными ударами ниже пояса. На сладкое – битва на автомобилях. На этот раз в гражданской войне победил Юг...

Мечты сбываются...

"Первым делом мы испортим самолеты..."
Песня летчика-бабника

Все было готово к путешествию в далекий Индианаполис. Для этой затеи отец выкатил из гаража потрепанный кукурузник времен Первой мировой, мать сшила из шкур животных крепкие шлемаки, а сынулька собрал карточки любимых гонщиков, чтобы взять у них автограф.

Взлет удался далеко не с первого раза, так как технологию его никак нельзя было назвать простой. Суть заключалась в следующем.

Лесси на комбайне брала на буксир самолет, отец и сын садились в кабину. После небольшого разгона до скорости в сто миль в час, самолет взлетал, заводясь с толкача, а мамаша, бросая комбайн, неслась на крышу дома. Там, умело балансируя на самом кончике флюгера, она ждала, пока Билл и Бенджи сделают круг и подцепят ее большим железным крюком.

Пара падений, одна авиакатастрофа с последующей заменой крыла (у матери сработал рефлекс, и она поставила "блок"), и семья чинно летит над просторами Америки...

Путь предстоял долгий, и одолеть его на простеньком самолете – "это вам не ешака купить". Да и удобств было катастрофически мало. Кабина располагалась таким хитроумным образом, что в ней было лишь одно местечко – за штурвалом. Там, по понятным причинам, восседал отец, на нем балансировала мать, а у нее на плечах в свою очередь примостился сынишка с поклажей.

Вещичек было немного – два картофельных мешка, до отказа забитых предметами быта, да пара баулов. Впрочем, никто не жаловался. Напротив, каждый был доволен по-своему. Каждый думал о своем.

Отец, например, уже знал, как он разбудит своих сожителей с утреца, когда они будут подлетать к Индианаполису. Он мастерски положит самолет в штопор и включит сирену. При этом станет истошно покрикивать и имитировать работу пулемета. "Эффектно будет..." – подумал он и, разморенный теплом, исходившим от расположенного неподалеку двигателя, заснул.

В голове Бенджамина крутились мысли несколько иного толка. Парню почему-то казалось, что на гонках он непременно встретит Бритни Спирс, и они познакомятся. Вместе они станут болеть за Джеффа Гордона, кушать попкорн и пить "колу". А потом подойдут к самому



Джеффу, который непременно победит и на радостях подарит Бенджамину свой шлем с автографом. В конце концов, Бритни, не долго думая, махнет с ним в Техасщину, где они поженятся.

Воцарилось нервное молчание, которое нарушил радостный возглас настроенного сыном радиоприемника типа "Юность". Американское радио "Моряк" охотно возвестило о том, что незадачливая семейка проспала без малого двое суток и что на дворе 10 часов 36 минут японского времени. Стало быть, пропал НАСКАР...

Случайные прохожие могли видеть в воздухе довольно странную фигуру, которая бесшумно летела на высоте 800 метров и потрясающе напоминала НЛО

А вот мамочка мыслила и вовсе странно. Единственной целью "роковой женщины" было пробраться в боксы, залезть в болид любого гонщика, притаиться там, подождать начала соревнований, а во время заезда обезвредить пилота, занять его место и победно закончить гран-при. После тысячи часов проведенных за NASCAR Racing это казалось ей плевым делом.

Размечтавшись, мать и сын не заметили, что их муж-и-отец-в-одном-лице немножко обмяк, и, поддавшись сну, в свою очередь мирно захрапели. Переключился в экономичный режим и "кукурузник".

Случайные прохожие могли видеть в воздухе довольно странную фигуру, которая бесшумно летела на высоте 800 метров и потрясающе напоминала НЛО.

И не сбываются...

"...Это был большой облом."
Народная группа "Сектор Газа" и Ю. Хой непосредственно

Вопреки семейным традициям, первым проснулся сын. Бенджи хрюкнул, протяжно простонал, пошевелил затекшими конечностями так, что чуть не опрокинулся, и открыл глаза.

Сначала подростку показалось, что он все еще спит. Вместо привычных плакатов и такого родного окна, вместо нависшего над головой системного блока с гордостью семьи Джонсонов – первой "Вудой", вместо мягкой теплой кровати и ветхой пижамы... Вместо всего этого он увидел под собой материнские плечи, а вокруг, куда ни глянь – бескрайние водные просторы. Паренек сильно ущипнул себя за нос, но ровным счетом ничего не изменилось. "Наверное, Великие озера!" – робко предположил он.

- Батя! – сказал сын громко. - А ну-ка вставай!

Отец нехотя растопырил глаза. Уж он-то понял все сразу. Тело бывалого комбайнера охватил первобытный ужас... маленький кукурузник летел над Тихим океаном...

- Мать! – оскорбленный в лучших чувствах, возопил номинальный глава семейства. - Ты почто будильничек-то дома оставила, эх!..

Затем сынулька сделал еще одну полезную вещь. Он достал компас. Сверившись с показаниями прибора, средней скоростью полета аэроплана и прошедшим с начала старта временем, отпрыск заявил, что до Японии лететь гораздо ближе, нежели обратно до Америки.

- Ну, и зашибись! – такова была реакция папаши. - Бензина еще немеряно, полетели-ка глазеть на братьев наших узкоглазых!

Повеселевшая мать достала из котомки ломоть сала, бутылку "колы" и два гамбургера. Семье необходимо было подкрепиться...

Сорвавшаяся нирвана

"Ма-ма-ма-ма-макрон ван, ма-ма-ма-ма-ма-ма-ма-ма-макрон ван!"
Японский мультипликационный сериал "Макрон 1" (музыка за кадром)

Потомственный самурай Накосикасукасенасам занимался вечерней медитацией. Отважный японец ретиво помахивал мечом, бил кулаком в кипу стародавних газет и орал во всю глотку "ОС!", при этом добавляя понятную в Японии только ему смесь крепких выражений двух самых могучих языков планеты. Полностью фраза звучала так: "ОС! Мазафака, козел, фак ю, чмо, ты кого чудаком назвал!".

Наблюдавшие за этой картиной из-за ограды соседские узкоглазые мальчишки, заслышав такую тираду от нарядного самурая, размахивающего красивым мечом, еще раз убедились в его беспрекословной крутизне.

Помаявшись так добрый час, тридцатилетний Накосика пошел наблюдать за своим чудо-садом. На десяти сотках плодородной японской земли произрастали две березы, одна пальма и несколько кустов крыжовника. Отдельный участок был выделен под посевы конопли. Владелец ботанического чуда расплылся в самодовольной восточной улыбке и сладострастно погладил себя по пузу. Затем, усевшись в позу лотоса, добропорядочный самурай принялся распевать псалмы, любовно натачивая древний меч.

Трудно поверить в случившееся совпадение, но на фразе "и прилетел к нам в гости финист-ясный сокол", в центр сада свалился неопознанный летающий объект. Точнее НПО (объект был падающим).

Самолет врылся носом в землю, и через мгновение сидевшая в нем людская пирамида рухнула. Странные пришельцы, исполнив каждый по три кувырка с подвыподвертом, лихо встали на ноги. На глазах у изумленного японца троица вежливо раскланялась и, по-лошадиному улыбаясь, изрекла интернациональное: "Хай!".

Накосикасукасенасам быстро пришел в себя. Вскочив, джап взвизгнул: "Ос!" - и по привычке полез махаться, но! Одним незаметным движением руки щупленькая женщина свернула его в клубок и мило улыбнулась. На чистом япон-



ском она произнесла: "Не рыпайся, а то порешу!". Пристыженный самурай подхалимски улыбнулся и, дабы загладить топорность своего поведения, позвал всех откушать рису.

Большой Билл был несказанно удивлен обстановке, царящей в столовой их нового знакомого. Стулья отсутствовали как факт, а вместо более уместных при приеме пищи вилок и ложек им преподнесли деревянные палочки. Простой американский труженик расценил такое поведение как довольно веселую шутку и затрясся от смеха. Когда спазмы отпустили, он заорал что есть силы:

- А ну, тварь японская, давай тащи нормальный хавчик и ложку покрепче!

Самурай ничего не понял, еще раз подхалимски улыбнулся и принялся с катастрофической скоростью уничтожать рисовые зерна. Билл недоуменно поглядел в сторону Лесси, ища понимания. Но жена преспокойно орудовала палочками. Сынишка неуклюже следовал примеру матери. Отцу ничего не оставалось, как зачерпнуть ладонью пищу и мастерски закинуть ее себе в желудок.

Отведав японской пищи, буйная американская семейка попросилась поспать. Японец радушно предложил непрошеным гостям свои самые лучшие циновки. Мать и сын терпеливо улеглись на жесткие коврики, а отец, цинично матерясь, полез в самолет, чтобы заночевать там...

В сердце Японии!

На этот раз утро началось по привычному графику. Для всех, кроме самурая. Он привык вставать спозаранку, воздавать девять с половиной раз хвалу Всевышнему и, сев в позу лотоса, сочинять очередное гениальное стихотворение.

С приездом американских гостей традиционный режим нарушился. Причиной тому стал обиженный и, следовательно, спавший не очень крепко Большой Билл.

Он подкрался к сопевшему Накосике и тихонечко измазал его зубной пастой. Затем привязал ноги японца к циновке, а руки к маленьким светильникам. Когда все было готово, Билл достал из кармана большой пионерский горн, поднес его прямо к уху ничего не подозревающего Накосики и сильно выдохнул...

Так громко и радостно американский комбайнер не смеялся еще ни разу в жизни. Японский друг вскочил, тут же упал, попытался провернуть удар рукой с красивым самурайским движением и угодил светильниками себе по голове, затем снова упал. Видя безвыходность своего положения, он вежливо поздоровался с плачущим от смеха бородачом и притворился спящим. Тогда Билл снова дунул в горн, чтобы разбудить японца окончательно.

- Это тебе за твой вонючий рис и поганые палки, за твои пошлые циновки! – злобно заключил отец семьи Джонсонов и с чувством выполненного долга отправился в утренний туалет.

Японский друг вскочил, тут же упал, попытался провернуть удар рукой с красивым японским движением и угодил светильниками себе по голове, затем снова упал

Завтрак был гораздо скуднее ужина. С трудом проглотив кусок японской брынзы и запив его козьим молоком, немного удрученная семейка отправилась осматривать столицу Японии.

Накосикасукасенасам, услужливо улыбаясь, проводил экстравагантную троицу до вокзала, предусмотрительно купил им билеты на суперскоростную электричку и, улучив момент, был таков.

"Самолет чтоб починил к завтрему!" – крикнул вслед удалявшемуся Накосике Билл.

К слову, на дворе стоял понедельник, и платформа была усеяна узкоглазыми клерками. Все они были на одно лицо, в одинаковых черных костюмах и приветливо гримасничали.

"Страна идиотов!" – подумалось Биллу.

И вот подлетел монорельсовый поезд. Поработав локтями, американцы протиснулись внутрь, надеясь застать там ровно три свободных места у окна, а вместо этого наткнулись на еще большее количество клерков-страны-восходящего-солнца. Билл несколько вальяжно устроился около оживленно беседующей пары рабочих умственного японского труда и принялся смеривать их неодобрительным взглядом. Радио что-то пробормотало. Мать тотчас перевела писклявую тираду. Необходимо было ухватиться за поручни. Но отец с сыном проигнорировали это предостережение.

Когда поезд лихо тронулся, в вагоне началась настоящая свалка. Весело ржа, два грузных американских тела упали, подмяв под себя пару десятков худосочных японцев.

Поезд вышел на крейсерскую скорость. Американцы отряхнулись и почувствовали себя не очень хорошо. Электричка неслась под 300 километров в час, и неискушенным техасцам это показалось явным перебором. Через десять минут, наименее стойкие, отец и сын упоенно блевали, картинно выпучивая глаза, эффектно размахивая языками – в лучших традициях Джима Керри. Кругом распространялся ужас и паника. Когда поезд наконец пришел на станцию назначения, из вагона вывалилась толпа растрепанных, перемазанных японских служащих, а за ними чинно прошествовали породистые американцы.

Через десять минут, наименее стойкие, отец и сын упоенно блевали, картинно выпучивая глаза, эффектно размахивая языками – в лучших традициях Джима Керри. Кругом распространялись ужас и паника



Красивая была луна...




А, это ты!
Повар – неудачник!
Ненавистник пончиков
и плюшек!
От неудачника слышу! Кулинарный преступник! Это я
должен был занять первое
место на фестивале
в Центруме.
Самовлюбленный
тупица! А ты
так не умеешь.
Да? Маг–недоучка.
У меня харизма выше
на две единицы.
Угадай, где я нашел второй портал?! В твоей собственной сокровищнице! Вот так.
Какая досада... А мы зато
получили кучу экспы за один
мерзкий городишко.
Это была моя
любимая сабля!



Кажется, нам пора двигаться дальше!
Интересно, кто она и откуда знает нашего аватара?
Сложно представить, но она типичный Lawful Evil!
Вперед!
Мне очень неприятно это говорить, но, похоже, у нас неплохо получается действовать вместе. А ну-ка, Ил, разберись с ними.
Прочь с нашей дороги, грязь! Не путайтесь под ногами!
Остановить МЕНЯ запертой дверью! Какая наивность!
Сколько же их здесь?! Они концентрируют свою магию...


Интересно, Гземнид, как ты позволил себе создать здесь аватара?
А кто-нибудь из старших богов об этом знает?
Когда узнают, будет поздно. Я нашел то, что искал здесь все эти годы. "Левый Глаз" теперь со мной, и я собираюсь понаблюдать, как этот мир развеется в прах.
Еще немного - и объединенная воля моих подданных разрушит вашу жалкую планетку. Смотрите, как великолепно сияет мой "Левый Глаз".
Ты забыл, что без тебя ничто не сможет синхронизировать этих тварей! Только твоя воля удерживает их от желания перебить друг друга.
Не подведите меня, друзья... Действуйте, пока я буду его отвлекать.
Ты думаешь, что убить твоего аватара не так-то просто... Это заблуждение.
Видишь эти мечи, я нашинкую тебя ими как капусту!



Ход ферзем!
Ты думаешь, эта зубочистка повредит мне? Через минуту у меня будет новый глаз!
ЧТО?! Портал!? Куда вы меня отправляете, жалкие человечишки?!
На Солнце! Шах и мат. В следующий раз придумаем что-нибудь пооригинальнее.
Триэль, создай портал. Судя по тому, что сейчас здесь происходит, эта луна исчезнет с неба в ближайшие минуты!
Давай смываться побыстрее... Кажется, это наш папаша...
Так-так... Ну-ну...
Сценарий Александр Володкович aka Chaos Mage.
Графика Ал.
Цвет Ли.
Конец первой книги.

Почта

Разговоры о погоде решительно пропускаю – лето в этом году такое, что не в приличном обществе будет сказано, а наступающая осень – не самый приятный предмет для разговоров. Да, между делом, я забыла поздороваться. Но это произошло не нарочно, а специально. Просто что-то не получается пока у меня придумать оригинального обращения к читателям. Стаж общения, видимо, маловат, никак в голову не приходит никакого ласкового обзывательства вроде "мои (дай бог памяти...) ненаглядные"? "Бесценные"? А-а-а, "мои незаменимые", вот! Требую от читателей оригинальности, а сама не могу сочинить никакого сногсшибательного приветствия. Чтобы тот, кто открыл журнал на разделе "Почта", прочитывал первую строчку, выпадал в осадок, дрожащей рукой нашаривал под собой стул и по уши уходил в чтение. Ну ничего, все еще впереди. И вообще, я пока не разобралась, для чего, собственно, служит в журнале почтовый раздел? По логике, конечно, для ответов на вопросы читателей. Но с другой стороны, все конкретные вопросы уходят редакторам соответствующих разделов. На вопросы типа: "Мой процессор утверждает, что его характеристики - 90-60-90, все ли с ним в порядке?" или "Можно ли вылечить вирус, если прокипятить материнскую плату?" – должен отвечать настоящий профессионал! А мне остается блистать остроумием, лить воду, проявлять ехидство своей натуры и прочими способами развлекать читателей.

Вашему вниманию, леди и джентльмены, предлагаются самые свежие, самые вкусные, только что препарированные мною собственноручно письма. Пожалуйте к столу! Первым в нашем меню стоит блюдо, которое я бы назвала “Письмом номера”.

Здравствуй, дорогой Навик! А также Лера и маленькая ручная мыша!

...Сначала по поводу журнала в целом. Не могу сказать, что он как-то сильно улучшился или ухудшился. Читать все равно интересно. По поводу склейки и качества бумаги, хочу сказать только одно, Лерочка, зажрались читатели, ой зажрались. Номер после покупки не разваливается, уже хорошо. А качество бумаги я считаю вполне приемлемым, в конце концов, это же не “Плейбой” какой-нибудь, да и остальных читателей я считаю достаточно взрослыми людьми, которые не только картинки любят смотреть, но и статьи к ним читать. Нельзя же составить представление об игре благодаря одним картинкам.

По поводу разделов журнала, Лерочка, ну не поддавайся ты на провокации читателей, сколько можно мусолить одну и ту же тему: нет, мы не уберем из журнала комикс, коды, новости, стратегии, рпг и т.д. и т.п. (нужное подчеркнуть). Вот меня, например, совершенно не интересует раздел “Simulation/Sport”, а из стрелялок люблю только “Unreal”, только не надо думать, что я, там, не играла в “Кваку”, “Half-life” и тому подобное, что уже не вспомнится. Играла, играла. Правда, уже после “Unreal”. И ни что больше меня так не зацепило. Наверное, потому что там в первый раз я отстреливала своей подруге из снайперской винтовки голову, при этом гаденько хихикая, а она сидела за соседним компьютером и не очень цензурно выражалась.

Э... Что-то я отвлеклась немного. Так вот. Эти разделы мне не очень интересны, а комикс нравится. Но это же не повод пи-

сать гневное письмо в твой адрес, Лера, и требовать убрать эти разделы, а вместо них вставить комикс или увеличить Z-ZONE. А ты еще на такого рода письма отвечаешь, тратишь драгоценное место в журнале.

Ну а теперь поговорим о разделе "Почта". Ты выбираешь интересные письма, хорошо на них отвечаешь, иногда резковато, правда, здесь у меня нареканий нет. Но раздел "Без комментариев" – это же кризис жанра. Такое чувство, что ты выбираешь самые дурацкие письма и забабахиваешь в этот раздел по принципу: "Дорогие читатели, последний раз показываю, вот так писать не надо".

Ладно, Лерочка, закругляюсь. Извини уж, что я тут так мыслию по древу, тебе ведь все это еще читать. Кстати, если вдруг решишь напечатать мое письмо, я не претендую на собственный авторский стиль, будут ошибки, можете смело их исправлять.

P.S. Ты не поверишь, но твоя фотка мне не нужна.

Вот теперь точно, пока.
С уважением, Ирина Воробьева

Хотела сначала я это письмо забабахать в раздел "Без комментариев", чтобы показать, как надо писать письма, но передумала. Во-первых, ну уж очень хочется прокомментировать, а во-вторых, если все начнут писать такие письма, меня ж комплекс неполноценности заест. Сударыня Ирина так лихо разделалась с наболевшими вопросами склейки, качества бумаги, скриншотов, наличия/отсутствия юмора и "уберите комикс/растяните его на весь журнал" – а ведь вопросы эти мучили меня и читателей не хуже сакраментального "To be or not to be?" (По-моему, это переводится как "Два пива или не два пива?") Добавить мне больше нечего. Эх, вот бы кого сюда посадить редактором! Мне определенно не хватает такой кавалерийской лихости в ответах на письма – зададут мне вопрос, и я тут же глубоко задумываюсь, трачу, понимаете ли, драгоценное серое вещество... Нет, точно, надо, чтобы читатели сами отвечали на вопросы читателей, а я буду как конферансье только номера объявлять.

Конечно, качество бумаги и иллюстраций очень важно, тем более что об игре судят и по картинкам тоже... (Может, дискуссию устроить – что важнее в описании игры, текст или иллюстрации?) Но давайте скажем себе по поводу любимого журнала: "Во всех ты душенька, нарядах хороша!" – и закроем эту тему.

Ничего и никого в журнале ликвидировать не будем. Читательские пожелания – не закон, а всего лишь информация к размышлению. Все равно на всех не угодишь. Вон, стоило Guides убрать, как покатилась волна возмущенных и жалостливых писем: "Верните!.. Зачем?!.. За что?!.." "НИМ" – не набор разделов, а единое целое, комплекс, и воспринимать его надо именно так. А кому не нравится какой-нибудь раздел, тот может его выдрать из журнала целиком, благо склейка позволяет.

Что мыслию по древу – это не страшно, когда сама мысль наличествует. Как выражается главред, "червяк мысли ползает по тарелке ума". Спасибо, Ирина, за замечательное письмо!

P.S. Ты не поверишь, но ошибок не было!

Video
Amen
Anechranox
Baldu's Gate 2
Echelon
Final Fantasy
I'm going in
Mechwarrior 4: Vengeance
Ultima Worlds Online: Origin
Command & Conquer: Red Alert 2

Patches
Combat Mission 1.03
Diablo II 1.03
Evolva
Quake III Rocket Arena 3.11 server
Termius 1.1-1.6

Drivers
Detonator Win 9X 5.33
Detonator Win 9X 6.01
VooDoo3 Win9X 1.05.01
VooDoo5 Win9X 1.01.00

Files
Fire Arms 2.2
Infinity Explorer
InfExp-0.5.exe
Quake III Lara Croft
Q3Radiant 2.02
Urban Terror beta1
Qoole 99v09
Rocket Arena 3 1.0 client
Rocket Arena UT 1.40
Silex screensaver
Urban Terror maps
Urban Terror Mapmedia
V. Control 0.70 beta
VooDoo Movie 2.1
V4runner

Bonus
Демки с дуэльного чемпионата по Unreal Tournament, One Man Show 2000, проходившего 10-11 июня в Москве, в клубе in-Station. Более подробную информацию читайте на www.unreal.ru.



Письма резала, кромсала и препарировала Лера.

Очепятки и ашипки остались нетронутыми.

Star Trek Voyager: Elite Force

Разработчик Raven Software
Издатель Activision

Системные требования: Pentium-II 266, 64 RAM, 8 Мб 3D-акселератор.

Шутер от первого лица на движке Quake III Arena. Первая игра серии Star Trek, в которую действительно интересно играть. Это неудивительно, ведь игру разрабатывает знаменитая Raven Software, недавно сделавшая Soldier of Fortune.

Hired Team

Разработчик: New Media Generation

Системные требования: Pentium-II 300, 64 RAM, 8 Мб 3D-акселератор

Российский шутер от первого лица. Больше всего он напоминает смесь Quake III Arena и Unreal Tournament, разработан на собственном, очень хорошем движке. Надеемся, что любителям шутеров Hired Team понравится.

Infestation

Разработчик UbiSoft
Издатель UbiSaft

Системные требования: P-200, 32 RAM

Веселая футуристическая автомобильная аркада, Ubisoft создала необычную, но очень интересную игру. Несколько режимов езды, вооружения, необычные и красивые карты, в общем, все, что душа пожелает.

Mercedes-Benz Truck Racing

Разрабатчик: Sinetic/THQ
Издатель Sinetic

Системные требования: P-II 333, 64 RAM

Симулятор гонок на грузовиках. Игра поставила новые стандарты в графике для автосимов, детализация вплоть до проводов. Кроме того, досконально проработана физическая модель грузовиков. Единственное "но"- игра ну очень требовательна к "железу".

Space Rocks

Разработчик Wild Tangent
Издатель Wild Tangent

Системные требования: P-166, 16 RAM, интернет-броузер (рекомендуется Microsoft Internet Explorer 4.0 и выше)

Новая, одна из самых удачных вариаций на тему Asteroids. Сделана игра на Java, вследствии чего работает через интернет-броузер. Разработчики постарались на славу-налицо сочетание красивой, очень детализированной графики и хорошо проработанных уровней.

Taxi 2

Разработчик Blue Sphere
Издатель UbiSoft

Системные требования: P-233, 32 RAM

Гоночный симулятор, сделанный по одноименному фильму. Эту игру трудно обойти стороной, такого жуткого трафика не было даже в Midtown Madness. Вы мчитесь на скорости 240 по встречной полосе, ибо все остальные заняты "чайниками", противник наседает вам на пятки... ощущения непередаваемые.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

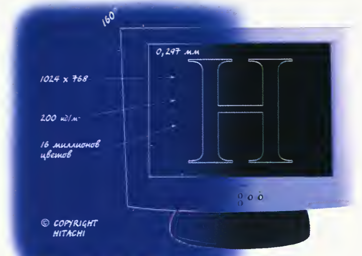
Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 28.000 экз. з. 3914

Цена договорная.



Touch the Futur



ЧЕТКОСТЬ
К а ж д о й
д е т а л и

WWW.RUS.RU

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 2000

17″	CM610ET –	самая экономичная модель	0.21(0.26)	1280 × 1024@76	$264*
	CM650ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.26)	1152 × 870@76	$363*
	CM643ET –	лучшая модель в своем классе	0.21(0.26)	1600 × 1200@75	$399*
19″	CM776ET –	лучшее сочетание цена/качество	0.21(0.27)	1600 × 1280@72	$492*
	CM769ET –	монитор для профессионалов	0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$628*
21″	CM811ET Plus –	профессиональная серия	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$940*
	CM813ET Plus –		0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$1020*
	CM815ET Plus –		0.21(0.27)	2048 × 1536@75	$1390*
TFT	CML 150XE –	15" Super TFT монитор		1024 × 768	$998*

** Даны ориентировочные розничные цены*

Наши партне

Москва:
AC Computer (095) 285-5658
Altech (095) 246-8071
Flake (095) 236-9860
NIX (095) 216-7001
LANK (095) 234-0012
TERSYS (095) 230-6057
TIS (095) 351-8801
Арбайт (095) 725-8008
Вентура (095) 361-9820
ИКС Технология (095) 262-1756
КПД (095) 945-4324
Свиблово-Групп (095) 189-6008
Скид (095) 270-0467
Техмаркет Компьютерс (095) 723-8130

Владивосток:
ГЕГ - Центр (4232) 220-369
Компания Лион (4232) 225-700

Воронеж:
Риан (0732) 777-556
ФинАрт (0732) 777-891

Екатеренбург:
ОптикомП (3432) 510-865

Иркутск:
Рэвэр (3952) 204-000

Мурманск:
ТехноЦентр Система (8152) 452-883

Нарьян-Мар:
Центр Инус (81853) 239-25

Новосибирск:
Нейрон (3832) 182-424

Санкт-Петербург:
Норма (812) 218-9662

Сыктывкар:
Эльф (8212) 291-084

Тверь:
Визард (0822) 423-333

Мы ищем дилер



Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701 факс: (095) 215-2057
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru



По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Проклятые земли

ОКТЯБРЬ 2000

Что не убивает меня,
то делает меня сильнее.
Ф. Ницше

www.nival.com

- идеальное сочетание стратегии и ролевой игры
- более 80 открытых и тайных миссий в загадочном и враждебном мире
- полностью трехмерный движок, детализация графики до 30 000 полигонов в кадре
- уникальный конструктор предметов и магии для создания собственных заклинаний, оружия и брони
- кооперативный многопользовательский режим для игры по локальной сети и через Интернет



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ул Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул М Бирюзова, 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект, 16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
Осенний б-р, 7, корп. 2
Зеленоград, корп 1106Е
6. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул Смольная, 24 "а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул Новая Басманная, 31, стр. 1
ул Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, B23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, B13
ул Земляной Вал, 2/50

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Umatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул Московская, 11
Домодедево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «ManCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «ManCom»;
ул. Народная, 16, маг. «ManCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «ManCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS».
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6